GEIBUN MOOKS No.145

発行日●1995年8月20日発行

NEO·GEO FREAK

SNK公認オフィシャル情報誌

NEO·GEO CD

ネオジオフリーク

1995 VOL.4

580YEN

芸文社

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

✹全キャラ必殺技解説



天外魔境真伝

✹ボスキャラ紹介&対CPU戦攻略

ワールドヒーローズパーフェクト

✹ボスキャラ使用による対CPU戦攻略
全キャラ連続技

✹"草薙京の声優"野中政宏インタビュー

✹天外魔境真伝開発インタビュー

✹オールドゲーム攻略／
ヒューポイント&龍虎の拳

特別付録

K·O·F'95 特製オリジナルポスター



ネオジオで会おうぜ。



ゲームをしよう。ネオジオCD

NEO·GEO CD

大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)

■製品の仕様等は変更する場合があります。〈付属品〉●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1

NEO GEOはSNKの商標です。

The Future Is Now
SNK®



ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」

'95年9月29日発売予定!

ネオジオ(ロムカセット)版'95年9月1日発売予定

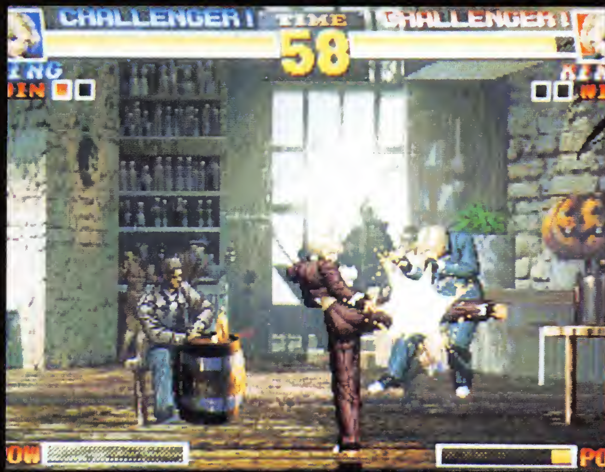
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110［AM9:00〜PM5:00］※電話番号はお間違えなく。


Human Hudson
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
真伝
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
我が道に敵なし
あの天外がネオジオに登場！
剣と魔法を使った熱血迫力格闘で、
アーケードになぐり込みだ!!
JIPANG
▲天外魔境の人気キャラ総出演だ！
▲ジパングを舞台に剣と魔法が炸
戦国マンジ丸
八雲
▲多彩なキャラの動きも見所だぞ。
▲ハデな必殺技がガンガン出るぞ！
©1995 HUDSON SOFT
©1989, 1995 RED
開発元
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号　ハドソンビル　TEL 011-841-4622　FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号　ハドソンビル　TEL 03-3260-4622　FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階　TEL 06-251-4622　FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）
総発売元
The Future Is Now
SNK

CONTENTS

NEO·GEO FREAK

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ©SNK1995 1995.VOL.4
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)



AD INDEX



TM
©SNK 1995

解析／ジェイケイ、DSP-たろりん、T-DEN

SNK	格闘アクション			250M	
MVS	発売中 88,000円	カセット	9月1日発売 29,800円	CD	9月29日発売 8,800円



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

熱く燃えるSNKの祭典 今年もやってきたぞ！ 24人の闘士たちが！

発売されて間もない『K・O・F'95』。もうみんなプレイしてみたかな？ 前号では不明瞭だったシステム部分を、今号では前半部分で完全解析。かなりくわしく説明している。しかも、説明書には載っていない裏システム的な部分も網羅しているので、今号の記事さえ読めば、即ゲームセンターで活用することも可能だ。また、後半部分では各キャラごとに（超）必殺技、特殊技、投げ技のコマンドもしっかりフォローしているので、今回の記事を読んで周りの友達に差をつけよう。

まずは知っておきたいK・O・F'95のシステムについて

今回の『K・O・F'95』は見た目は前作にかなり近いように思えるが、細かい点がかなり違う。

まず前作ではかなり連続で入れられた弱技連打（キャラによっては10発ぐらい）が、今回の『'95』では多いキャラでも最大6発程度になった。

また、全体的に気絶しにくくなり、1回連続技で気絶して、再び連続技でノックアウト寸前にされてしまうということが少なくなった（キャラによってはまたあるが）。

最後に前作ではないに等しかった必殺技などのけずりによるダメージが、今回はかなり大きくなった。

以上、3つの点が全体的な変更点だ。この変更点が今後どう影響するかは、まだ分からない。

チームエディットモード

自由に24人から3人選び、1つのチームとして使うことができるモード。

各チームのエースばかりを集めれば、ムチャクチャ強いチームを作ることが可能だが、チームエディットしたチームだとエンディングが味気ないので思案のしどころかも。

あと前号では、対CPU戦の時に自分がチームエディットすると、相手チームもエディットしてくると書いたが、そういうことはなくランダムで決まるようになった。



対戦チームはランダムで固定チーム、エディットチームに変わる

※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのものです





ダッシュなどには地上型とジャンプ型の2つの種類がある

ジャンプ型の時は空中必殺技は出せる

ダッシュ、バックステップ

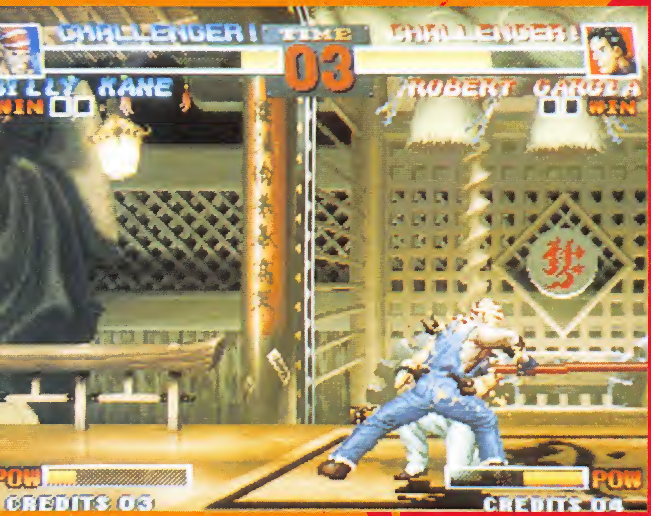
ダッシュ、バックステップには、地上を走るか転がりながら移動する地上型と、軽く空中に浮きながら移動するジャンプ型の2種類のうちどちらかが、各キャラごとに設定されている（ダッシュは地上型、バックステップはジャンプ型というキャラもいる）。

それぞれ特徴があり、地上型はダッシュ中にいつでも必殺技（空中必殺技は不可）が出せるようになっている。逆にジャンプ型は、ダッシュ中に空中必殺技のみ出すことができるようになっているのだ。

君達が使うキャラはどちらのタイプかな？ さあ今から調べてみよう。







相手の技を避けてから攻撃できるのはいいかも

カウンター攻撃

今回から加わった新しいシステム。前号では攻撃避け中にレバー前＋AかBと書いたが、攻撃避け中にABCDいずれかのボタンを押せば出るようになった。

性能的には、まったく無敵時間のない避け攻撃といった感じだ。一見使えなさそうだが、攻撃避けで相手のしゃがみ強キックなどをかわしきった直後に出すと、相手の技が戻りきらないうちに攻撃できる。ちなみに全キャラ共通でキャンセルがかかる。

攻撃避け

このＫ・Ｏ・Ｆ・シリーズ特有のシステム。今回もAB同時押しで出せるが、特性も前作とまったく変わっていない。そうやはり全身無敵になるが、投げ判定だけあるので、投げられてしまうのさ。



今回も性能は変わらず全身無敵だ



パワーがたまった時の超必殺技は1.2倍だ

パワー溜め

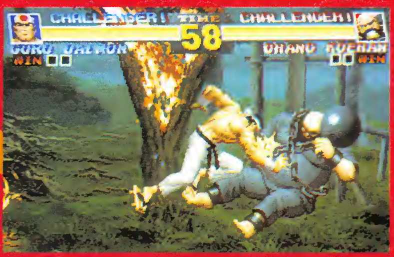
このシステムもＫ・Ｏ・Ｆ・シリーズ特有のもので、基本的には前作とまったく変わっていない。

パワーMAX時は通常技、必殺技共に1.5倍になる。超必殺技はパワーMAX時、もしくは体力ゲージが点滅時に出すとノーマルの攻撃力だが、体力ゲージ点滅中＋パワーMAXの時に出すと、攻撃力が1.2倍になるのだ。

空中ふっ飛ばし攻撃

前作では全キャラ、ジャンプ強キックのモーションだったが、今回は各キャラごとに技のモーションが新たについたため、弱くなってしまったキャラもいる。例えば大門五郎は前回、強キックが強かったので、ふっ飛ばし攻撃も強かったが、今回は下斜め方向への掌底になり、リーチが短くなってしまった。

全体的な技の性能は横方向に強く、下方向に弱くなっている（もちろん例外のキャラも有）。



全員の技のモーションが変わった



1人のみ、技の動きがほんのちょっとだけ違う

ふっ飛ばし攻撃

基本的には前作と変わらない。技のモーションがちょっと変わったキャラがいるぐらいだろう。

性能的にも前作と同様に全キャラ共通でキャンセルがかかるし、出し方においてもまったく同じだ。

援護攻撃

援護攻撃もまったく前作と変わっていない。出せる条件は前号で書いた通りだし、援護攻撃が相手に当たった時のダメージが0というのも同じだ。実はちゃんとガードもできる。


援護攻撃のやり方も性能も前回と同じ

挑発


挑発も前回と同じ。変化なし

基本的な特徴は変わっていない。相手のパワーを減らせたり、パワーMAX時に挑発しても無駄というのも前作と同じだ。

しかし、挑発するためのコマンドが変わった。今まではキャラが画面の端と端にいる時にCボタンだったが、BCボタン同時押しに変更されたのだ。しかも、どこでも挑発できるようになったので、戦術の一環として使う機会が増えた。

超必殺技


全体的に性能アップ。技によっては特性が追加された

各キャラ一つ持っている超必殺技だが、全体的にパワーアップしているようだ。とはいえ、パワーアップしていないキャラもいる。

見切られると簡単にガードされてしまう乱舞系の技は、出るまでのスキがほとんどなくなったので、そのまま使わず連続技の一環として使うことも一部のキャラのみ可能になった。

そして、京の裏百八式・大蛇薙などはコマンド入力後、ボタンを押し続けることによって技が出るのを止められ、ボタンを放すと技が出るようになった。これをうまく使えば、相手にフェイントをかけることも可能だ。

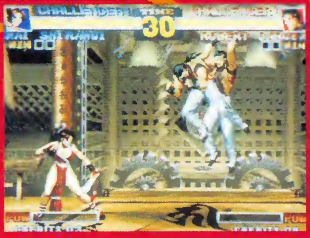
まあくわしいことは、各キャラの技の説明に書いてあるので、そちらを読んで欲しい。

説明書には載っていないシステムを完全解析!!

ロングジャンプ

ジャンプした直後（レバーを上にいれた時）、すぐにレバーをニュートラルに戻すと、ジャンプの高さや滞空時間は変わらないが、通常よりも飛距離の長いジャンプをすることができる。

このジャンプをした時は、キャラに影のようなものを引きずりながら跳ぶので、一目で違いが分かる。


このジャンプの時は影が付くようになり、見た目も分かりやすくなった

強制キャンセル

強制キャンセルとは、キャンセルできない通常技をある方法によって無理やりキャンセルさせる技だ。この技はいくつかの理論が集まって初めて起こせる技なので、まずはその理論を紹介しよう。

①連打系の必殺技（例、爆烈拳、バルカンパンチなど）は、キャンセルできない通常技をキャンセルして出せる。

②必殺技には優先順位が決まっており、同時に入力すると上位の必殺技が出る。例えば、爆烈拳とそれより優先順位が高いハリケーンアッパーを同時に入力（ボタン連打し始めたと同時にハリケーンアッパーコマンドを入力）すると、ハリケーンアッパーが優先されて出る。

ここでまとめだが、強制キャンセルを行うには、まず①の理論を利用し、キャンセルできない通常技をキャンセルして爆烈拳を出そうとする。そして、②の理論を使って爆烈拳をハリケーンアッパーに変更させれば、キャンセルできない通常技をキャンセルしてハリケーンアッパーが出るというわけ。

この技さえ使いこなせれば、どんな技もキャンセルできるようになるので、連打系の技を持っているキャラを使う人は使いこなせば強力な武器になるだろう。

通常ではキャンセルがかからない立ち強キックも…




無理やりキャンセルさせてハリケーンアッパーにつなげられる

ガードキャンセル

相手の攻撃をガードした瞬間、必殺技のコマンドを入力すると、ガード状態がキャンセルされ、必殺技が出ることをちまたではガードキャンセルという。

最近、このシステムを採用しているゲームが多い。一応、『94』の時からあったのだが、連続してガードしなくてはならないような技（チョイ・ボンゲの回転飛猿斬など）で5回以上ガードしてからしか使えなかったが、今回からいつでも出せるようになった。

ただし、ガードキャンセルができるのはパワーMAX時のみに限定されてしまった。

パワーさえたまっていれば、ガードキャンセルで反撃

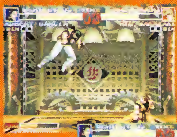


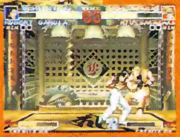

このように連続で攻撃されるような技でも…

着地キャンセル

ジャンプの着地時やダッシュの着地時は、多少の硬直時間はあるが、着地する直前に必殺技のコマンドを入力することによって、その硬直をキャンセルして必殺技を出すことができる。この現象をうまく利用すると、着地を狙ってしゃがみ強キックやしゃがみ弱キックを連打されてもカウンターで返すことができる。

また、そこで空中必殺技を出すと、なぜかキャラ判定は地上にあるのに、低空で空中必殺技が出る。ちなみにキャラ判定は地上にあるので、投げコマンドを入れると投げられてしまう。


着地をしゃがみキック連打で狙われても


着地キャンセルでカウンターで返せる

投げキャンセル

この技はコマンド投げ（リョウ、ロバートの極限流連舞拳(脚)もコマンド投げ扱い）を持っていないと使えない。

コマンド投げが入らない間合いから通常技を相手に当てた直後、コマンド投げを入力すると、技の戻りがキャンセルされてニュートラルの状態に戻るのだ。ニュートラル状態になると、すぐに動けるので強攻撃から強攻撃という、通常ではできないような連続技を出すことができる。


戻りのモーションがキャンセルされる


この時にコマンド投げのコマンドを入力

闘いの果てに現れる最強の力を持った2人の敵!!



草薙京の父
元草薙流古武術の伝承者

前作でルガールに殺されたはずの京の父だったが、空母沈没の前に連れ出され、蘇生手術を受けてかろうじて一命を取り留めていたのだった。

その後、ルガールによって洗脳を受け、さらにオロチ一族の暗黒のパワーを授けられ

京の父は草薙流の歴史の中でも類を見ない最強最悪の戦士として甦ったのだった。

今、彼を動かしているものは、ルガールへの忠誠心と、世界最強を自負する草薙の拳のプライドのみであった。

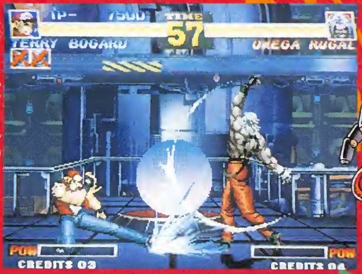


父対子。悲劇ともいうべき闘いもある



京の父が使う技はもちろん京とほとんど同じ

プロフィール
名前：草薙〇〇
格闘スタイル：草薙流古武術（元草薙流伝承者）
誕生日：11月27日
年齢：50歳
出身地：日本
血液型：B型
身長：177cm
体重：68kg
趣味：釣り
好きな食べ物：カレーうどん
得意スポーツ：ゴルフ
大切なもの：草薙家のプライド&草薙 静（妻）
嫌いなもの：高い所（高所恐怖症）

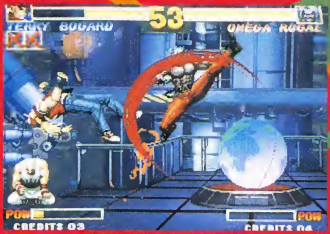


復活したルガールの力は前回よりも上だ!! 果たして勝てるのか？

復活した闇のブローカー
オメガルガール



プロフィール
名前：オメガルガール
格闘スタイル：あらゆる格闘術をマスターした総合格闘技
誕生日：2月10日
年齢：？
出身地：？
血液型：？
身長：197cm
体重：103kg
趣味：世界征服（但し、数ある趣味の内の1つにすぎない）（銅像コレクションはあきたのでやめた）
好きな食べ物：好き嫌いはない
得意スポーツ：特にないが、なんでもそつなくこなす
大切なもの：悪の心
嫌いなもの：正義、とりあえず自分の邪魔をするヤツ



使ってくる技は前回と同じだが、特性が違う

前回の戦いで敗れたルガールは、過去に自分の片目を奪ったオロチ一族の暗黒パワーに目をつけた。

そして、オロチ一族を利用し、暗黒のパワーを得て遂に最強になったルガールは、前回の屈辱を晴らすため、再度キング・オブ・ファイターズを開催する。

彼にとっては、京の父を蘇らせたことなど、ほんのきまぐれにすぎなかった。

発覚！ボスキャラ2人が使える！



この画面に2人が加わるのは来月までおわづけ

最近ウワサの2人組。草薙京の父と、あのオメガルガールの2人が使用できるということが発覚した！ この情報はSNKの広報「やすみん」が「ポロッ」と口を滑らせたため発覚。問い詰めたところ、MVS、カセット版、CD版のいずれでも使用できるという情報をさらに入手した。が、肝心の使用コマンドについては、なだめようが脅そうが一切教えてもらえなかった。う～ん残念！ しかし、来月発売の5号では、必ず使用コマンドを入手するので期待して待っていてほしい。

●この使用コマンドについてSNKと当編集部は一切質問には答えられません

草薙　京



キャラ特性

新しく必殺技が2つ加わり、前作からの必殺技も強化され、全体的にかなりパワーアップしたと思える。

通常技では、八拾八式が特殊技になったため、しゃがみ強キックが新しくなった。この技は出るまでは早くないものの、リーチが結構あり、キャンセルも可能なので、地上戦での主力となるだろう。スキの小さくなった闇払いを出していくといい。近距離立ち強キックも新しくなったが、こちらはあまり使わないだろう。

前作から変わらず使える通常技としては、ジャンプ強キック、しゃがみ弱キック、遠距離立ち弱キックなどがある。ジャンプ強キックは相変わらず判定が強く、京のジャンプスピードが速いことも加わって、簡単には返されないだろう。連続技につなぎやすいのも利点だ。

しゃがみ弱キックは出が早く連打が効くので、接近戦で有効。弱技連打は入りにくくなったが、まだまだ使える。

遠距離立ち弱キックはリーチがあり、スキが小さいので地上戦でのけん制に使っていくといいだろう。

連続技としては、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチキャンセル強七拾五式 改（2段）→強百壱式・朧車（3段）の7段が超強力。体力が満タンでも、この連続技が入ればゲージが赤くなってしまう。この他、接近時の乱戦で使えるものとして、しゃがみ弱キック数発キャンセル弱七拾五式 改というものがある。しゃがみ弱キックを入れ過ぎるとつながらないので注意。

特殊技

外式轟斧　陽
八拾八式
外式　奈落落とし

外式轟斧　陽は、前作でもあったかかと落とし。性質も変わらず、出るまでは遅いが、2段技になっていて2段目はしゃがみガード不能。八拾八式は、前作ではしゃがみ強キックだった技。1段目はダウンしなくなり、近くで当てれば2ヒットになる。残念ながらキャンセルはかけられない。

外式　奈落落としも前作からある技で、空中の相手にヒットすると叩き落としてダウンさせることが可能。

必殺技

百八式・闇払い

炎を投げつける、地をはうタイプの飛び道具。ヒットした相手は燃えてしまうが、ダウンはしない。前作は出したあとのスキが大きく、キャンセルで出しても跳び込まれて反撃されることがあったが、『'95』ではスキが小さくなり、キャンセルからどんどん出していける。また、強で出した場合、飛んでいくスピードがとても速くなった。

百式・鬼焼き

上昇しつつ腕にまとった炎で相手をなぎ払う。前作と大きな変更点は見当たらない。出かかりに無敵時間があり、相手の跳び込みに対して引きつけて出せば、信頼できる対空技として機能する。地上の相手に対しては、弱は1発ヒット、強は2発ヒットとなるが、強で出した場合、少しでも遠いと2発がヒットせず、反撃されることがある。基本的に弱のみ使っていくといいだろう。

百壱式・朧車

斜め上に上昇しながら蹴りを繰り出す。強で出すと3ヒットとなる。見た目は前作と変わらないが、なんと出かかりに無敵時間がついた。だが、対空技として使うと相討ちになりやすく、鬼焼きのほうが信頼できる。では何に使うかというと、飛び道具をすり抜けつつ攻撃するのに使えるのだ。中間距離から出されたら素早く反応して反撃するほか、足払いなどにキャンセルして出された場合も反撃が可能だ。相変わらず強で出すとダメージが大きいので、連続技に使うのも強力だ。

弐百拾弐式・琴月　陽

『'95』になって新しく加わった技で、相手に向かってダッシュしていき、ヒットすると肘打ちのあと相手をつかみ上げて燃やす。強だと突進スピードが速く、移動距離が長くなる。強で出した時のスピードは結構速く、離れた遠い間合いからの奇襲に使える。また、連続技に使うことも可能。ただし、ガードされてしまうとスキが大きく、反撃されてしまうので多用は禁物だ。

七拾五式・改

これも新技で、前作の近距離立ち強キックを少し跳び上がりながら出す。一発目の蹴りが出た時点でもう一度キックボタンを押すと2発目が連続して出る。2発出したいならボタンを連打すればOK。弱はその場から、強は少し踏み込んでから出す。連続技に使うと強力で、強で出した場合、2発ヒットしたあとさらに追い討ちが可能。強朧車が入るので、かなりのダメージを与えられる。弱は追い討ちは入らないが、出るまでが早いので、弱攻撃から連続でつながり、しゃがみ弱キック連発からお手軽な連続技となる。

超必殺技

裏百八式・大蛇薙

手の先に炎をまとった構えから、踏み込みつつ巨大な炎でなぎ払う技。前作同様に、構えている間は上半身無敵。

『'95』では、コマンド入力後、ボタンを押しっ放しにすると、構えポーズのまま停止し、ボタンを離すか一定時間が経つと出るようになった。入力後すぐ出した場合、出るまでが早い。使い方は基本的に前作と変わらず、判定の強さを活かし先端を当てるように出すといい。スキも相変わらず大きくないので、ガードさせればたいてい反撃は受けない。

技コマンド表

一刹背負い投げ →または←＋C	百八式・闇払い ↓↘→＋AまたはC
外式　轟斧　陽 →＋D	百式・鬼焼き →↓↘＋AまたはC
八拾八式　・ ↘＋D	百壱式・朧車 ←↓↙＋BまたはD
外式　奈落落とし ジャンプ中↙、↓、↘＋C	弐百拾弐式・琴月　陽 →↘↓↙←＋BまたはD
裏百八式・大蛇薙 ↓↙←↙↓↘→＋C	七拾五式　改 ↓↘→＋B・BまたはD・D



しゃがみガード不能技



前作のしゃがみ強キック



空中だと叩き落とせる



出るスキが小さくなった



変更点なし。無敵時間有



出かかりが無敵になった



相手にガードされるとスキが大きい

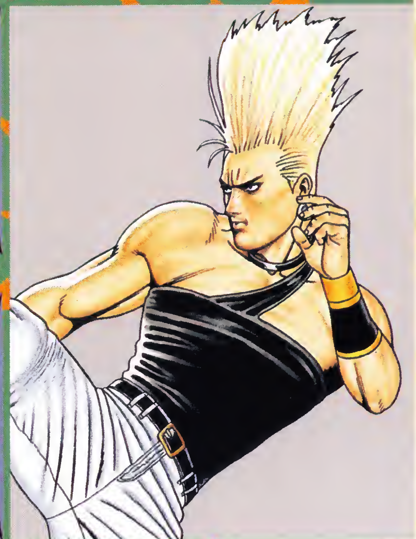


強だとさらに追い打ちができる

ボタン押しっぱなしで構えポーズをとりつづける



二階堂紅丸



キャラ特性

新必殺技が2つ加わったが、基本的な性能は前作通り。しゃがみ弱キックは相変わらず連打がきき、リーチも長い。キャンセル居合い蹴りの連続技も相変わらず使いやすい。

跳び込みには強キックがいいだろう。裏回りを狙うことも可能。また、新しく加わった空中ふっ飛ばし攻撃は斜め下に判定が強いので、うまく使い分けていくといいだろう。特殊技のフライングドリルもなかなか強力。

遠距離立ち強キックはリーチが長く、地上戦で使える。しゃがみ強キックもそこそこ長い。

連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×2キャンセル居合蹴り→反動三段蹴りがとても強力。しゃがみ弱キックを入れ過ぎると反動三段蹴りの3発目が空振りしてしまうので、居合蹴りでやめておくように。

特殊技

フライングドリル

空中で斜め下に軌道を変えてドリル状の蹴りで突っ込み、地上の相手にヒットすると複数回ヒットする。かなり低い位置でも出せ、奇襲として使える。着地のスキもあまりないので、続けてしゃがみ弱キックなどを出していけば反撃されにくい。



地上の相手に当たると、数回ヒットする。着地後のスキもない



出るまでは遅いが、当たれば連続でヒットする

必殺技

雷靭拳

前方に球状の雷をまとったストレートを繰り出す。『'95』では、強で出すと少しだけ踏み込んで出すようになった。前作同様、使い道が少なく、中間距離で適当に出して当たるのを期待したり、けずりに使うぐらいだろう。一応、相手の飛び道具を相殺することが可能だが、覇王翔吼拳など、通常飛び道具で相殺できないものを相殺する事は不可能。

真空片手駒

地面に片手をつき、それを軸にして回転する。『'95』になり、前方に攻撃判定が出るのが遅くなってしまったが、相変わらず横方向（特に足元）に判定が強く、相手の足払いを巻き込むことが可能。また、回転中に4つボタンを同時押しすれば、強制的にストップさせることが可能で、停止直後のモーションが上方向に強く、対空技として機能する。

居合い蹴り

前方に高速の蹴りを繰り出す。出るまでが早く、リーチが結構あるなどの特性は変わらないが、前作に比べると全体的に性能が悪くなった感がある。それでも充分強力で、紅丸の主力兵器であることに変わりはなく、前作同様、連続技に組み込んでいくといい。

反動三段蹴り

『'95』になって新しく加わった技で、居合い蹴り中に入力すると、連続で後ろ蹴り→スーパー稲妻キックを繰り出し、居合い蹴りを合わせて3発ヒットになる。最後の3発目まで入ればダウンを奪える。威力が非常に高く、連続技に使うと強力。ただし、居合い蹴りを当てる間合いが遠いと3発目が空振りしてしまい、反撃の的になってしまうので注意。

一応、居合い蹴りがガードされたり、空振りした場合でも出すことは可能。

スーパー稲妻キック

これも新技で、宙返りしながら稲妻を宿した蹴りを繰り出す。一応対空技として機能するが、無敵時間はなく、引きつけるとつぶされてしまう。早めに出すように心がければある程度は返せるが、それほど性能はよくないので過信は禁物。そのほか、攻撃判定が出るのは早いので、連続技に使ってもいいだろう。



強で出すと少し前に踏み込みながら出すようになった

超必殺技

雷光拳

拳に稲妻を落とし、前方に巨大な球状の雷として繰り出す。前作と大きな変更点は見当たらず、相変わらず最大5発ヒットし、至近距離からすべてヒットすると大ダメージを与えられる。ただ、出るまでが遅く、ガードされると大きなスキがあるため、連続技に組み込んでいくといい。出てしまえば大きな判定があるため、対空技としても機能するが、出が遅いため狙って使うのは難しい。また、全ての飛び道具を相殺する能力もある。



出るのが遅くなったが、横の判定は強い



全体的に性能が悪くなったが,まだまだ強い



威力が非常に高い。連続技に組み込め



対空技としては不安。連続技に使え

技コマンド表

フロントスープレックス →または←+CまたはD	雷靭拳 →↓↘+AまたはC
スピニングニードロップ 空中でレバー下方向+CまたはD	真空片手駒 →↘↓↙←+BまたはD
フライングドリル ジャンプ中↙、↓、↘+D	居合い蹴り ↓↘→+BまたはD
雷光拳 ↓↘→↓↘+C	反動三段蹴り 居合い蹴り中↓↑+BまたはD
	スーパー稲妻キック ↓↑+BまたはD

大門五郎



キャラ特性

動きは速くないものの、攻撃力が非常に高く、多彩な必殺技投げもダメージが大きい。

遠距離立ち強パンチはリーチが非常に長く、地上戦ではこれを主に使っていくといい。また、リーチでは劣るものの、出が早く判定の強いふっ飛ばし攻撃も強力だ。

接近戦ではしゃがみ弱パンチが使える。前作ほど連続で入らなくなってしまったが、技の出が早いので有効。これが入ったら遠距離立ち弱パンチにつなぎ、キャンセル天地返しの連続技を決めることも可能。

跳び込む際はジャンプ強キックがいい。判定が非常に強く、簡単には返されない。高めの打点で当てても着地で天地返しが連続技になる（着地キャンセル）。裏回りを狙うなら強パンチを使っていこう。

対空技としてはしゃがみ強パンチがある。早めに出すようにすればなかなか強力だ。

連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ×2→遠距離立ち弱パンチキャンセル天地返しがいいだろう。

必殺技

地雷震

振り上げた両手を地面に叩きつけて地震をおこす。間合いに関係なく攻撃でき、立ちガードは不能。ただし、しゃがんだ相手やジャンプしている相手には無効で、けずり能力もない。離れた間合いで飛び道具を先読みして弱で出したりするといいだろう。また今回は、強で出すと両手を振り上げるモーションのみ出るように変更され、フェイントに使えるようになった。

超受け身

前転受け身で移動する技で、攻撃判定はない。出かかりと終り際にスキがあるものの、回転中は全身無敵になった。強は移動距離が長くなるが、モーションが遅くなる。相手の飛び道具やしゃがみキックをかわすように出して接近し、投げを狙っていくといい。また、ガードが堅い相手にはキャンセルから出して投げを狙うのもいいだろう。

超大外刈り

大門ならではの豪快な大外刈り。投げ間合いは結構広く、ダメージも大きいが、天地返しに比べるとどちらも劣るため、はっきりいってしまうとあまり使う必要のない技だ。ゲタでの足払いが非常に痛そうなので、趣味で使ってみる程度だろう。

天地返し

背負い投げをかけたあと、ひねりを加えて放り投げる。相変わらず使える技で、大門の主力必殺技だ。投げ間合いが非常に広く、少しぐらい離れていても吸い込むように投げることが可能。

また、ダメージも大きく、体力ゲージ4分の1程度を奪える。弱技をガードさせたあとや、超受け身で接近したあと、攻撃避けのあとなど、使い道は多い。相手の突進技などをガードしてスキに決めるのもいいだろう。また、キャンセルから決められるので、連続技に組み込んでいくと強力。

雲つかみ投げ

斜め上に手を伸ばし、触れた相手をつかんで叩きつける。『'95』からの新技。対空技として強力で、出てしまえばまず負けることはない。ダメージも大きく、天地返しと同じ位のダメージをあたえられる。出るまでに少しスキがあるので、早めに出すようにしよう。

切り株返し

これも新技で、足元に向かって手を伸ばし、相手をつかんで叩きつける。届く間合いは結構広いが、投げ技ではなく打撃技扱いになっていて、ガードされてしまう。実は出した直後から足元が無敵で、攻撃位置の低い下段キックをかわしつつ投げられる。攻撃判定も下のほうにあるため、相手の足をつかむことも可能。ただ、スキが大きいためガードされたり空振りしてしまうと反撃されてしまう。使いどころを考えて使っていこう。

超必殺技

地獄極楽落とし

超大外刈りのあと3連続で背負い投げをかけ、ひねりを加えて放り投げ、決めポーズでしめる。天地返しほどではないが投げ間合いがかなり広く、ダメージもかなり大きい。天地返しと同じような使いかたが可能だ。



威力が超高い。間合いも超広い



強だとフェイント技になる



対空技。出るまでに少しスキがある



回転中は全身無敵になった



投げ技なのに相手はガードできる

技コマンド表

切り株返し ←↙↓↘→+C	地雷震 →↓↘+AまたはC
十字締め 接近して→または←+C	超受け身 ↓↙←+BまたはD
横車 少し離れて←または→+C	超大外刈り 接近して→↙↓↘+D
送り足払い →または←+D	天地返し 接近して→↘↓↙←→+C
地獄極楽落とし 接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+C	雲つかみ投げ ←↙↓↘→+A



威力、間合い共に中途半端だ



使い方はほぼ天地返しと同じでいい

八神庵



キャラ特性

京と似たような技をいくつか使うライバルの庵だが、キャラの性能や通常技はまったく違う。

まず通常技から見ていくと、しゃがみ強キックのリーチが長く、出も早いので使いやすいが、キャンセルがかからない。しかも、スキが大きい（ドロップキック後、倒れる）ので、空振りはすごく危険だ。相手との距離が密着に近いと、ガードされても反撃されることもある。

また、庵のふっ飛ばし攻撃は、踏み込みながらの体当たりなので、有効な間合いがそこそこ長い。しかも、キャンセルがかかるので、そのまま闇払いにつなげるといいだろう。

接近戦ではしゃがみ弱キックが有効。連打が効くうえ、キャンセルをかけて連続技につなぐことができる。

最後に連続技だが、裏回り百合折りからしゃがみ弱キック×4→弱葵花×2→弱鬼焼きのパターンと、裏回り百合折りから近距離立ち強パンチ→闇払いのパターンの2つある。後者はたまに気絶するのが特徴だ。

特殊技

外式・夢弾
外式 轟斧 陰"死神"
外式 百合折り

庵の特殊技は3つ。1つ目は外式・夢弾。簡単にいえば、ひっかいたあとに裏拳を入れる技だが、はっきりいって使えない。

2つ目の死神は、2段技の回転カカト落としのような技で、2段目がしゃがみガード不能。出るまでが遅くスキが大きいので、近くでガードされると弱技で反撃を食らうこともある。3つ目の百合折りは、前ではなく後ろに蹴りを出す裏回り専用キック。これから連続技にもっていける。

必殺技

百八式・闇払い

技名からわかるように京と同じ技。ただし炎の色は青紫。地を這う火炎を投げつける飛び道具。

技の出が京のものと比べると若干出が遅いが、技が出たあとのスキはそれ程ない。

百式・鬼焼き

これまた京と同じ技。青紫の火炎をまといながら上昇する技。

出かかりが無敵なので、対空技に使える。強で出すと最大3ヒットになるが、間合いが近くないと入らない。状況にもよるが、主に弱での使用が望ましい。

百弐拾七式・葵花

フック、アッパーで浮かせて、ジャンプハンマーパンチで叩きつける3段階技。技の出が早く、連続技の一環として使える。しかも、3発目は別の技でも入る。特に弱で2回出したあとに弱の鬼焼きを入れると、かなり体力が減る。

ガードされた場合、1、2発目でやめると反撃されてしまう。3発目を相手がしゃがみガードすれば反撃されないのだが、立ちガードされるとダメ。2～3発目の間に反撃されることもある。

弐百拾弐式・琴月 陰

低姿勢で突進し、ヒットすると頭をつかんで引き倒して燃やす技。弱は遅く短く、強は速く長い。ちなみに空中でヒットしても入る。

技そのものは連続技、奇襲技として使うことができるが、ガードされると間合いが開くものの、しゃがみ強キックなどで反撃されてしまう。多用は禁物だ。

超必殺技

禁千弐百拾壱式・八稚女

いわゆる乱舞技。「遊びは終りだ」の声と共に相手に突っ込み、ヒットすると乱舞後に炎で燃やしてとどめをさす。

技の出は早く、走るスピードもとても速い。出終わったあとのスキもないので、相手を固めることができる。しかも、一部の中段飛び道具はすり抜けることができる。

また、連続技にも組み込むことが可能なので、組み合わせ次第では体力を3分の2以上も減らすこともできる。



技の出が早く、移動スピードも早い。中段飛び道具も抜ける



3発目まで出ればあまり反撃されない

相手が空中にいても当てることができる



技コマンド表

屑風 →または←+D	百八式・闇払い ↓↘→+AまたはC
外式・夢弾 →+C・C	百式・鬼焼き →↓↘+AまたはC
外式　轟斧　陰"死神" →+D	百弐拾七式・葵花 ↓↙←+AまたはC（連続3回入力）
外式　百合折り ジャンプ中←+D	弐百拾弐式・琴月　陰 →↘↓↙←+BまたはD
禁千弐百拾壱式・八稚女 ↓↙←↙↓↘→+C	逆剝ぎ →または←+C



見た目はひっかき裏拳だ



2段技。2段目がガード不能だ



裏回り専用キックのような技

京よりも技の出が少し遅い



対空技。最大3ヒットする



ビリー・カーン



キャラ特性

ついに再登場したビリーは、やはり棒を持っているので、全体的に技のリーチが長い。

ビリーの通常技は、遠距離立ち弱パンチのリーチが長いので、チクチク攻められる。また、しゃがみ強パンチもリーチが長い。旋風棍による強制キャンセルで、三節棍中段打ちにつなげるようにしよう。

また、ふっ飛ばし攻撃もリーチが長く使いやすいが、空中ふっ飛ばし攻撃はリーチが長い割に下方向への攻撃判定は弱い。

次に接近戦だが、しゃがみ弱パンチの連打が効くので、かなり使いやすい。相手に跳び込む時はジャンプ強キックで裏回りを狙ったり、下方向への攻撃判定が強いジャンプ強パンチを使うのがいいだろう。ちなみに昇りジャンプ弱パンチはしゃがみガードしている相手にヒットさせることができる。

逆に相手に跳び込まれた時は、地上で出して有効な対空技は今のところないので、前方昇りジャンプ強パンチで対応するようにしたい。

また、ビリーのカウンター攻撃はリーチが長く、キャンセルもかかるので、うまく使えば強力な武器となるだろう。

特殊技

棒高跳び蹴り

棒を使ったジャンプキックといった感じの技。いわゆる餓狼SPの立ち弱キックのような技だ。前に進みながら蹴るのでリーチもかなり長い。

また、大型キャラに対してはしゃがみガード不能で、しかも当たるとダウンするのでかなり強力だ。ちなみに当たるの大門とチャンの2人だけ。技自体のスキもそれほどないので、右の2人に対してはドンドン使っていこう。

必殺技

旋風棍

棒の中央を持ち、高速で回転させる技。いまいち性能が悪く、地上でヒットさせても反撃されることがある（強だとまず確実に反撃されてしまう）。

また、飛び道具を消せなくなり、対空性能も弱く対空技としても使えない。今回は用途に苦労するだろう。

雀落とし

棒を斜め上に向かって突き出す技。見た目通り対空用の技だが、出るまでちょっとスキがあるので、先読みで出さないと辛い。完全対空用の技なので、地上の相手には当たらない。

また、リョウの空中虎煌拳を打ち消しながら、攻撃することも可能だ。

三節棍中段打ち

餓狼SPの時はメインの必殺技だったが、今回もかなり多用することになりそうだ。この技は相手にヒットしてもダウンしないが、飛び道具を消す効果がある。

しかし、相手が密着している状態だと当たらないので、通常技をキャンセルして出したり、遠めからけん制したりするのに使おう。

ちなみにロバートの飛燕龍神脚は、ガード後に反撃することができる。

旋風飛翔棍

奇声をあげなら空高くジャンプし、棒を回しながら落下して攻撃してくる技。相手にガードさせればスキはなく、しかも当たれば相手はダウンする。

しかし昇りのジャンプ時には攻撃判定がないためスキだらけだ。

この技は、レバーの左右で降りてくる時に空中制御がある程度できる。

超必殺技

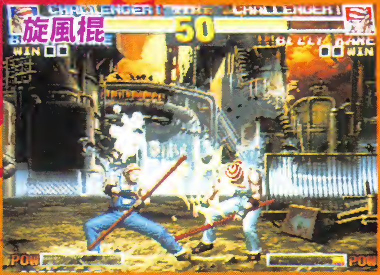
超火炎旋風棍

餓狼SPの時と同じく、ビリーの超必殺技は超火炎旋風棍だ。この技は攻撃判定は強いものの出が遅く、スキが大きいので、ガードされると反撃を受ける。しかし、けずった時のダメージは大きい。先読みで早めに出せば対空技にもなる。

また、相手と密着状態で出せば、最初の部分がヒットしても相手が倒れず、最大6回もヒットし、大ダメージを与えられる。



リーチが長く、しゃがみガード不能



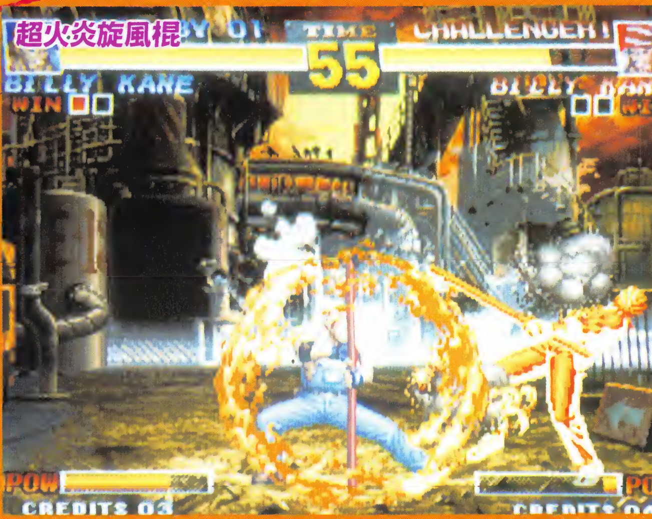
性能が悪い。今回は使いようがない

技コマンド表

一本釣り投げ →または←＋CまたはD	旋風棍 AまたはCボタン連打
棒高跳び蹴り →＋D	雀落とし ↓↙←↖＋AまたはC
超火炎旋風棍 ↓↘→↘↓↙←＋AC	三節棍中段打ち ←↙↓↘→＋AまたはC
	旋風飛翔棍 ↙↓↘→＋BまたはD



地上にいる相手には当たらない



攻撃判定は強いが、技の出が遅く、スキが大きい



飛び道具を消しながら攻撃可能



昇りジャンプ時は攻撃判定なし

如月影二



キャラ特性

忍者らしい動きを持つ如月は、一風変わった技が多い。身軽さの象徴、三角跳びを使えるところからも、それが伺える。また、如月は必殺技の数が多いためか、コマンドが似ているものが多いので、完璧に入れないと他の必殺技が出てしまうことがある。やはり、この必殺技をどう使いこなせるかが、如月を使いこなすためのポイントだろう。

まず通常技だが、遠距離立ち弱キック、しゃがみ弱キック、近距離立ち強キック、ジャンプ強キックの4つが使える。地上戦ではリーチの長い遠距離立ち弱キックを使い、相手が近ければしゃがみ弱キック、2段技の近距離立ち強キックを使おう。後の2つの技はどちらもキャンセル可能なので、連続技に使おう。

続いてジャンプ強キックは斜め下に強く、しかも2段技だ。また、裏回りも狙えるので、ドンドン跳び込もう。逆に相手が跳び込んできたら、しゃがみ強パンチで落とそう。

最後に連続技だが、ジャンプ強キック(2段)→近距離強キック(2段)キャンセル気孔砲(斬鉄蟷螂拳)が使える。

必殺技

気孔砲

前に突き出した手から気を放出する技。弱、強ともに当たればダウンするが、あいかわらず射程距離が短い。使うにしても、地上戦でけん制に出す程度だろう。

また、強攻撃からの連続技になるが、大した効果は得られない。しかし、相手が撃ってきた飛び道具を打ち消す力がある。

流影陣

前方に両手でバリアを張り、飛び道具を跳ね返す技。飛び道具であれば超必殺技をも跳ね返せる。出ている時間は弱は短く、強は長い。通常の攻撃判定もあり、連続技の一環として使うこともできる。しかも、当たれば必ずダウンするので、安心して出せる。

また、地上での判定が強く、技を出されてもまず打ち勝つ。ただし、対空性はない。

天馬脚

ジャンプしたあと連続蹴りを繰り出す。しかし、ちゃんと相手に当たる間合いでないと、蹴りを出さないで終わってしまう。下段ガードも可能だが、着地後のスキが少ないので、そのまま連続して攻め込むこともできる。ただし、ガードキャンセルによる反撃が怖い。また、強で出すと軌道が高く、遠くまで跳ぶので当てにくい。

霞み斬り

気の刃で相手を斬りつける技。強は少し踏み込みながら出す。早めに出せば対空技としても使うことが可能。出たあとのスキが少なめなので、けん制に使うのもいいだろう。

技コマンド表

斬鉄破 ↓↘→↘↓↙←+AまたはC	気孔砲 ↓↘→+AまたはC
影うつし ↓↘→+BまたはD	流影陣 ←↙↓↘→+AまたはC
空中一本背負い →または←+CまたはD	天馬脚 ↓↙←↖+BまたはD
斬鉄蟷螂拳 ←↙↓↘→↘↓+B	霞み斬り ↓↙←+AまたはC
	骨破斬り →↘↓↙←+BまたはD

骨破斬り

突進したあと気の刃で相手を斬りつける技。突進している時のスピードは非常に速い。

また、技の出が遅くダウンもしないが、スキが小さいので、そのまま連続して攻撃するようにしよう。

斬鉄波

逆三日月型の大きな飛び道具。出すときのスキがそれほどないので、遠めからなら連続して撃つことができる。キャンセルしてから出すのも有効な手の一つだ。

また、必殺技の飛び道具は打ち消すが、超必殺技の飛び道具は相殺されてしまう。

影うつし

簡単にいうと'94に出場していたアメリカチームの選手、ラッキー・グローバーが使う技、ラッキービジョンと性能的にはまったく同じ。ラッキービジョンと同じということは、足元が無敵(途中減速開始まで)というのも同じだ。移動距離は弱が短く、強は画面の端から端程度の距離を移動する。

また、相手の飛び道具を流影陣で跳ね返したあと、影うつしで追いかけ、投げを狙ったりすることも可能。

超必殺技

斬鉄蟷螂拳

簡単にいえばいわゆる乱舞技。技の出が早く、近づくスピードも速い。またガードされてもスキがなく、そのまま通常技で固めることができる。また、足元(かなり低い位置)は無敵らしく、打点の低いしゃがみキックには負けないという強みもある。

そのほか、連続技(強攻撃をキャンセルして)の一環として使うこともでき、もし相手に避けられても反撃されることはまずない。



スキが小さく、ガードされても反撃されない。連続技に組み込もう



相手の飛び道具を貫通して攻撃



性能はラッキービジョンと同じ



リーチが短い。あまり使えない



飛び道具は超必殺技でも返せる



間合いによっては当たらない



早めに出せば対空技になる



技の出が遅いが、スキが小さい

テリー・ボガード



キャラ特性

餓狼キャラの兄貴的存在のテリーは、前作と基本的には変わっていないが、パワーダンクが加わって、さらにパワーアップした。

まず通常技だが、相変わらずしゃがみ強キックのリーチが長いので、この技でけん制しながらキャンセルパワーウェイブまたはクラックシュートにつなぐ連携が有効。バックナックルもけん制として使える。また、近距離立ちパンチは2発当ててからキャンセルをかけられるので、連続技に使っていこう。裏回りを狙う技としてはジャンプ強キックが有効だ。

接近戦はしゃがみ弱キックが使える。相手が近ければキャンセルをかけてパワーダンクが入る。

ちなみにパワーウェイブをクラックシュートで追いかけていくという戦法は今回も健在だ。

連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2発目）キャンセル弱バーンナックルがかなり強力。たまに気絶するだけでなく、簡単に大ダメージを与えられるのだ。

特殊技

バックナックル

前に踏み込みながらの裏拳といった感じの技。

遠めだと1ヒットのみだが、近くから出すと2回ヒットする。また、ダウン技ではないが、技のリーチが非常に長い。

使いどころとしては、相手の技の出かかりをつぶすのに役立つ。

必殺技

バーンナックル

テリーの代名詞ともいえる技といえばバーンナックル。

技としての特徴は『'94』の時とあまり変わっておらず。相手がしゃがんでいると当たらない（チャンコーハンなど巨体キャラは別）ようだ。ちなみに今回は弱の移動距離が極端に短くなった。でも強の移動距離は相変わらず長く、画面の端から端に届くぐらいだ。

パワーウェイブ

餓狼シリーズを通してテリーの主力武器だったパワーウェイブは今回も健在。

遠目からのけん制から、連続技の一環として使えたりとあいかわらずの万能武器だ。

今回、大きな変更点はないが、強のパワーウェイブのスピードがかなり速くなった。弱と織り混ぜるとさらに効果がありそうだ。

ライジングタックル

『餓狼伝説3』ではなくなってしまったライジングタックルだが、この『'95』では復活した。

あいかわらず出かかりに無敵時間があり、対空技としての能力は高い。

パワーダンクが加わったため利用価値は低くなってしまったが、コマンドが簡単なのと、もしガードされても弱なら連続技などの大きな反撃を食らう恐れはない、という利点がある。

クラックシュート

疾風の回し蹴りといった感じのクラックシュートだが、今回はなにやら細かい点が変更されているようだ。

まず、ジャンプの軌道が高くなったため、相手の近くで出すと当たらずに跳び越してしまう（大門、チャンなどの巨漢キャラは別）ようになった。

しかし、基本的な技の特性は変わっておらず、弱だとダウンし、強だと最大4ヒットするがダウンしないようだ。

パワーダンク

『餓狼伝説3』から加わった新技。出かかりが無敵で対空技、カウンター技として使える。ただし、対空技として使う時は、なるべく引きつけてから出すのがいいだろう。

そして、『餓狼伝説3』と同様に降りのパンチはしゃがみガード不能で、さらに地上で当たってもダウンするようになったので、慣れていない相手は食らってくれることもあるだろう。ただ、スキが大きいため、ガードされると連続技を食らってしまう。

超必殺技

パワーゲイザー

今回も前作のものとほとんど変わらないようだ。

やはり先読みの対空技として使うのがメイン。K・O・Fのゲイザーは出が早いので、素早く反応すれば見てからでも間に合わないこともない。

また近距離立ち強パンチ（2段）をキャンセルして出せば連続技にもなる。

『'95』になって全体的にけずりが大きくったため、けずり技としてもさらに有効になった。スキも大きくなく、ガードされても反撃を食らいにくい。

遠めだと1発、近いと2発ヒットする





近距離強パンチから連続技になる



性能的には前回と変わっていない

技コマンド表

パワーダンク →↓↘+BまたはD	バーンナックル ↓↙←+AまたはC
バスタースルー →または←+CまたはD	パワーウェイブ ↓↘→+AまたはC
バックナックル →+C	ライジングタックル ↓ため↑+AまたはC
パワーゲイザー ↓↙←↙→+BC	クラックシュート ↓↙←↖+BまたはD



性能は変わらないが強の移動スピードが速くなった



あいかわらず、出かかりが無敵だ

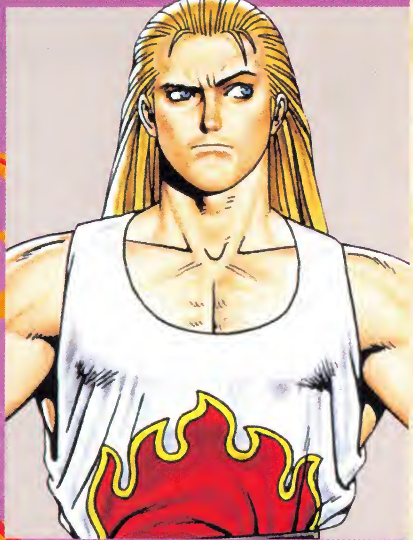


ジャンプの軌道が変更された



降りのパンチはしゃがみガード不能

アンディ・ボガード



キャラ特性

アンディ自身の能力がほとんど変わっていない（相変わらず技のリーチが短い）が、使える新技が加わったことで、ちょっとは強くなった。

まず通常技だが、しゃがみ弱キックがとにかく使える。連打も効くし、キャンセルもかかるので、接近戦では重宝する。キャンセルをかけてからの撃壁背水掌はかなり強力だ。この他、しゃがみ強パンチがアンディの中ではリーチも長いし、キャンセルもかかるので、飛翔拳か撃壁背水掌につなげよう。また、遠距離立ち強キックは早めに出すと、対空技になる。

次にカウンター攻撃はそこそこリーチも長く、キャンセルもかかるので、飛翔拳につなげるのがベストだ。

また、跳び込む時は強キック、強パンチ共に下方向が弱いが、裏回りを狙える。

連続技には、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック3～4回→撃壁背水掌というパターンと、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→撃壁背水掌（3発目は結構いろいろ入る）というパターンの2種類がある。

必殺技

昇龍弾

コマンドが変更になってしまった。出かかりにほんの少し無敵時間がある。引きつけてから出すと対空技になったり、突進技をつぶせたりする。

また、弱、強ともに3ヒットだが、地上にいる相手に対しては3発目が当たらないとダウンしないようになっているので注意。

ちなみに地上で出した技をキャンセルして出した場合は、3ヒットしないためダウンさせられない。

斬影拳

移動距離が弱だとかなり短くなった。強だと画面の端から端でも当たる。

攻撃判定は強い方だが、スキが大きくなってしまったので、ヒットさせても反撃を受けることすらある。また、端に追い詰めてから出すと、さらに反撃を受けやすい。ただ、うまく先の方をガードさせれば反撃を受けない。

弱の飛翔拳を撃って追いかける（強で出す）戦法も有効。

飛翔拳

基本的にあまり変わっていないが、強で出すと飛ぶスピードが速くなった。撃ったあとの硬直時間は、弱も強も変わらない。威力も同じだ。

使いところとしては、通常技をキャンセルして出したり、遠距離からのけん制に使うようにしよう。

空破弾

コマンドにためが必要なくなった。弱は軌道が低く、当たるとダウンする。強は軌道が高く連続ヒットする。

裏回りを狙うこともできる（相手が立っていると無理かも）。しゃがみ弱キックの先を当ててか、またはしゃがみ強パンチの先端より近めを当ててからキャンセルして弱空破弾を出すと、うまい具合に裏回り（しゃがんでいる場合のみ）できる。この時、しゃがんでいるとガードできない（裏回りするが、逆ガードできない）。立てばガードされるが、ガードのさせ方によっては反撃をうけないことも。

撃壁背水掌

最大3回入力することによって、肘～チョップ～裏拳＋掌底の順に技を出す。弱より強の方が移動距離が長い。

この技は1、2発目でやめてしまうと反撃を食らってしまう。最後の3発目を出せば間合いが離れるので、反撃を受けないのだ。常に3発目まで出しきったほうがいいだろう。技の出も早いので、弱攻撃からつなげることができる。

また、1、2発目はダウンしないが、空中にいる相手に当たるとダウンする。

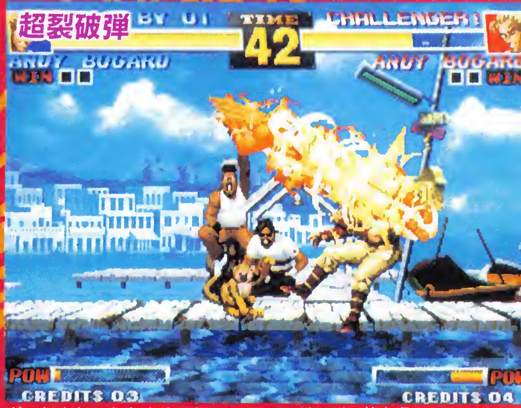
超必殺技

超裂破弾

アンディの超必殺技はやはり超裂破弾。基本的には前作と変わらず、出かかりも無敵なのだが、移動スピードだけが速くなった。

使いどころとしては、先読みで飛び道具を跳び越えて出したり、対空や起き上がり、そして、跳び込みからのしゃがみ強パンチキャンセル超裂破弾などの連続技に使うのがいい。

また、ガードされても弱技での反撃ぐらいしかないので、ドンドン狙っていこう。ただし、ガードキャンセルで反撃される危険性もある。



ガードされてもあまり反撃されない。バンバン使おう

技コマンド表

撃壁背水掌　↓↙←＋BまたはD（3回連続入力）	昇龍弾 →↓↘＋AまたはC
抱え込み投げ →または←＋CまたはD	斬影拳 ↙ため→＋AまたはC
超裂破弾 ↓ため↘→＋BD	飛翔拳 ↓↙←＋AまたはC
	空破弾 ↙↗＋BまたはD



コマンドが変更されてしまった



3発目まで出せば、まず反撃は受けない



当たったあとのスキが大きくなった



強だと弾のスピードが速くなった



今回は裏回りが狙いやすい

ジョー・ヒガシ



キャラ特性

ジョーは随所に多数の変更が見られるキャラだ。

まず通常技だが、前回までしゃがみ強キックだったスライディングキックが、特殊技になってしまった。そのため、普通のしゃがみキックになった。この他、遠距離立ち強キックもリーチが長いので使いやすい。両方ともキャンセルはかけられないが、強制キャンセルハリケーンアッパーを出せば、強力な武器となる。

接近戦ではしゃがみ弱キックの連発ができき、近距離立ち弱キックにつなぐこともできる。そして、近距離立ち弱キックをキャンセルして爆烈拳につなぐことによって、連続技にすることができる。

跳び込みはジャンプ弱キックが弱くなったようなので、ジャンプ強キックにしたほうがいい。

また、カウンター攻撃は『餓狼3』の避け攻撃のようになっており、相手がしゃがんでいると当たらないのだ。ふっ飛ばし攻撃は、立ち強キックよりリーチが短いので、前作ほどの使用頻度はなくなってしまった。

連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチキャンセルスラッシュキックというものがある

特殊技

スライディングキック

下方向に攻撃判定が強い技には負けるが、大抵の技の場合は対空になる。ただし、ガードされると確実に反撃されてしまう。

また、中段の飛び道具をくぐることができる。

必殺技

ハリケーンアッパー

グラフィックが変更されてしまった。弱はあいかわらずだが、強での竜巻の移動スピードが、かなり速くなった。また、見た目より判定は小さく、跳び越えられやすい。ちなみに『餓狼3』のように、弱と強によるグラフィックの変更はない。

この技は強制キャンセルを使って出すのが、有効だろう。

スラッシュキック

コマンドが変更になり、ための必要がなくなった。弱、強ともにヒットするとダウンするので、連続技の一環として組み込むことができる。

弱は出るのが早く、あまりめりこまないので、ガードされても反撃を受けにくい。

逆に強だと画面の端から端まで届くが、めり込みやすいので、ガードされると反撃を受けやすい。

タイガーキック

出かかりが無敵なので、対空技には最適。判定が強いので早めに出してもいいが、なるべく引きつけてから出すのが確実。

弱、強共に2回ヒットしてダウンするが、強は無敵時間が長いかわりに出るまでが遅い。また、地上にいる相手に当てても、ダウンしない（2発目がヒットしないと倒れない）ことがあるので、注意したい。

爆烈拳

使い方は今までと変わらない。けずり技として使ったり、連続技の一環として使うことが主だ。また、地上の通常技ならば、強制キャンセルをかけることができる。

爆烈拳フィニッシュ

一見、爆烈拳からつながるように見えるがつながらないので、単なるけずり技。突然、移動するので相手を惑わせる程度。強だとダウンする。

ただし、強で出してガードされると反撃されてしまう。

ちなみに弱で出したあと、もう一度強で入力すると2回アッパーが出る。

黄金のカカト

『餓狼3』から加わった新技。相手のしゃがみキックを避けたり、飛び道具を跳び越えたりするのに使える。

弱はスキがなく、移動距離が短いので相手を固めるのに使える。

強はスキが多少あり、移動距離も長いが反撃を食らうほどではない。弱、強ともに3回ヒットするが、ダウンしない。

超必殺技

スクリューアッパー

ジョーの超必殺技は毎度おなじみスクリューアッパーだが、グラフィックが変更されてしまった。技のスキは小さく、ガードされても画面端でなければ反撃は受けない。

先読みでバリアのように使ったり、けずりに使うのがいいだろう。また、飛び道具に相殺されなくなった。



中段の飛び道具をくぐることができる



グラフィックが変更されてしまった



弱だとあまり相手にめりこまない



出かかりが無敵なので、対空技になる



基本的には変わっていない



実は爆裂拳からつながらないのだ

技コマンド表

黄金のかかと ↓↙←+BまたはD	ハリケーンアッパー ←↙↓↘→+AまたはC
レッグスルー →または←+C	スラッシュキック ↙↗+BまたはD
ひざ地獄 →または←+D	タイガーキック ↓↘→↗+BまたはD
スライディングキック ↘+D	爆烈拳 AまたはCボタン連打
スクリューアッパー →←↙↓↘+BC	爆烈拳フィニッシュ 爆烈拳中に↓↘→+AまたはC



相手の技を避けつつ攻撃できる

技のスキが小さく、相手を壁際に追い込んでからでないと反撃されない



ユリ・サカザキ



キャラ特性

ユリは女性キャラであるためか、やはり破壊力よりも素早さに秀でている。

有効な通常技としてはまずしゃがみ強キックが挙げられる。リーチも比較的長く、キャンセルがかけられるので、ここからスキの少なくなった虎煌拳を出す戦法が有効だ。この虎煌拳で相手のジャンプを誘い、新技のユリちょうアッパーで落とすという戦法も可能だ。

遠距離立ち弱キックも強力だ。リーチが長くスキも小さいので、この技で相手を押し込んでいくことができる。接近戦では連打がきく、しゃがみ弱キックや弱パンチがよい。遠距離立ち強キックはしゃがみ強キックと同じくらいのリーチがあり、キャンセルがかかるようになったので、しゃがみ強キックと使い分けてみてもよい。

カウンター攻撃も強力で、非常にリーチが長い。間合いが近ければキャンセル百烈びんた（移動投げ）も入る。

連続技としては、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル砕破、裏回りジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル強ユリちょうアッパーがある。

特殊技

燕翼

ヒップアタック。しゃがみガード不能。前作ではしゃがんだ相手にヒットさせてもダウンを奪えなかったが、『95』ではしゃがんだ相手でもダウンを奪えるようになったので、しゃがみガードをつぶす技として有効になった。スキは大きく、立ちガードされると反撃されてしまう。

必殺技

虎煌拳

極限流の飛び道具。前作では出したあとのスキがあまりにも大きく、見てから跳び込まれてしまったり、キャンセルから出しても反撃されてしまったが、今回はスキが大幅に少なくなり、使いやすくなったといえる。技の出も早くなったので、連続技にも使うことができる。

使い道は、キャンセルで出す、けん制に使用するなど、他キャラと同様に使っていくことができるようになった。

砕破

飛び道具を消すこともできる技。前作よりも判定が強くなり、早めに出すことで強力な対空技として使うことができるようになった。また、強で出すとちょっと踏み込んで出すため、しゃがみ強キックが届かない間合いからでもヒットさせることができる。

スキも少なくなり、ガードさせることができれば次の行動でアドバンテージを取ることができる。

連続技にも組み込めるし、キャンセルなどから出して相手の体力をけずるのもいい。

雷煌拳

ジャンプして斜め下に気を発射する。特に前作からの変更点はなく、弱、強でジャンプの高さが変わり、着弾点も強のほうが遠くなる。

ジャンプの上昇が速いので、相手の飛び道具を跳び越えつつ攻撃するという使い方が可能。相手のしゃがみキックキャンセル飛び道具も抜けることができる。

基本的には使用法は前作と変化していない。相手によってはしゃがみ弱キックキャンセルなどから出すのもよい。

百烈びんた（コマンド投げ）

コマンドによる投げ技。あまり投げ間合いは広くなく、通常投げとほとんど変わらない。ダメージもそれほど大きいわけではない。

結局、間合い外でのコマンド入力によるダッシュ投げなどに使うしかない。

百烈びんた（移動投げ）

相手にむかって走っていき、びんたを決める。空中の相手や、ガードしている相手には決めることができない。

走り始めると足元の食らい判定がなくなるので、しゃがみキックをすりぬけてびんたを決めることができる。走る距離は短めで、画面端から端までは届かない。

相手がガードしていると、けずりにもならない上にガード硬直がないので、反撃されてしまう。

ユリちょうアッパー

出かかりが上半身無敵になる対空技だ。引き付ければ強力な対空技として使える。

強だと少ししゃがんだ体勢で大きく踏み込んでから出し、2ヒットになる。踏み込んでいる状態のときは中段の飛び道具を抜けることが可能だが、2ヒットしないとダウンしないうえによほどの近距離でないと2ヒットしないので、弱をメインに使う。

覇王翔吼拳

判定の大きな飛び道具。他の極限流のキャラクターに比べ、出るまでが遅く、出したあとのスキも大きい。あまり使いやすいとはいえない。

そのほかは他キャラの同技と変わらない。

超必殺技

飛燕鳳凰脚

相手に向かってダッシュ、多数の蹴りを叩き込む。

前作と比べて、出るまでが早くなったようだ。しかし、ガードされたときの大きなスキはそのままで、反撃は確定。出るまでが早くなったとはいえ、連続技には当然使えない。バクチ技といえる。

空中の相手にもヒットし、ロバートの龍虎乱舞同様足元の食らい判定がなくなるので、しゃがみキックを抜けてヒットさせることも可能だ（テリーのしゃがみ強キックなどは抜けられない）。



しゃがみガード不能。音が変



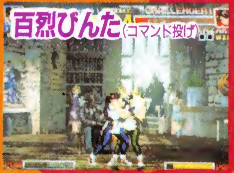
技の出が早く、使いやすい



判定が強く飛び道具も消せる



基本的には前作と変更点はない。使い方も同じ



あまり投げ間合いは広くない



空中の相手には決まらない



上半身無敵になる対空技だ



出が遅く、出たあとのスキも大きい



空中にいる相手にもヒットする

技コマンド表

覇王翔吼拳 →←↙↓↘→+AまたはC	虎煌拳 ↓↘→+AまたはC
さいれんと投げ →または←+CまたはD	砕破 ↓↙←+AまたはC
燕落とし 空中でレバー下方向+CまたはD	雷煌拳 ↓↘→+BまたはD
燕翼 →+D	百烈びんた（コマンド投げ） 接近して→↘↓↙←+A
飛燕鳳凰脚 →←→↘↓↙←+BC	百烈びんた（移動投げ） →↘↓↙←+C
	ユリちょうアッパー →↓↘+AまたはC

キング



キャラ特性

キングは前作から大きな変化を遂げていない。

新たにしゃがみ強キックが追加されたが、キャンセルがかけられないのであまり利用価値はない。

ふっ飛ばし攻撃は相手の下段技を空振りさせて攻撃することができる。地上戦の主力となるだろう。キャンセルをかけてベノムストライクを出していくとよい。

近距離立ち強キックは2ヒット技で、1ヒット目の出が早く、キャンセルも可能。連続技に使用するとよい。しゃがみ弱キックは連打が効くので、ここから近距離立ち弱キックにつないでキャンセルトラップショット、という連続技が有効だ。

対空技としてはしゃがみ強パンチがよい。キャンセルがかかるので、キャンセルで弱ベノムストライクを出して相手の着地に重ねておこう。

連続技は、ジャンプ強キック→(近距離立ち弱キック→)近距離立ち強キック（1ヒット目）→キャンセルトルネードキック（ベノムストライク）だ。

特殊技

スライディングキック

前作のしゃがみ強キックが特殊技に変更された。

中段の飛び道具をくぐることが可能。相手の通常技キャンセル飛び道具をくぐって攻撃、というのが実践的だが、相手キャラによっては不可能な場合もある。

スキはかなり大きく、先端をガードさせない限り反撃を受けてしまう。

必殺技

ベノムストライク

脚から気を飛ばす中段の飛び道具。特に前作から変更されていない。

スキも小さく、あいかわらず使いやすい。キャンセルから出す、中間距離からけん制のために出すなど、使用法も前作と変わらない。

トルネードキック

宙に浮いての回転浴びせ蹴り。弱で出すと1ヒットのみになった。強で出すと前作と同じように2ヒットする。

全体的に弱体化したといえる。出るスピードが遅くなり、弱の通常技からのキャンセルでは連続技にならない。スキも大きくなり、相手に深くめり込むようにガードされると反撃されてしまう。

しかし、密着に近い状態から出すと、しゃがんでいる相手を跳び越して裏回り攻撃になり、しゃがんだままではどちら方向のガードもできない。うまく使えば有効であろう。

トラップショット

逆立ちしてキックを放ち、それがヒットすると相手に連続で蹴りを叩き込む。

前作から特に変化はない。出るまでが早いので、連続技に使用したり、相手が出してきた攻撃の先端に引っかけるように当てたりする。

早めに出すことで対空技としても使用できるが、あまり強力ではない。

ダブルストライク

ベノムストライクを2発連続で放つ。

強で出した場合の弾のスピードが非常に速くなった。また、出るまでのモーションも早くなり、連続技に組み込むことも可能になっている。

しかしスキは相変わらず大きく、跳び込まれて反撃をされてしまうことが多い。遠くでの飛び道具の撃ち合いに使用するとよいだろう。

サプライズローズ

龍虎2の技とはほぼ別物である。山なりに跳んでいき、連続で相手を蹴りつけて着地する。ヒット回数は3ヒットくらいである。

判定はなかなか強力で、通常技で返されることは少ない。スキも小さく、当てれば次の行動のアドバンテージを取ることができる（当て方にもよる）。

弱はジャンプが低くて短い、強は高くて長い。飛び道具を跳び越したり、キャンセルから出してコンビネーションにしたり、といった用途がある。ベノムストライクを追いかけるように使用するのもよい。

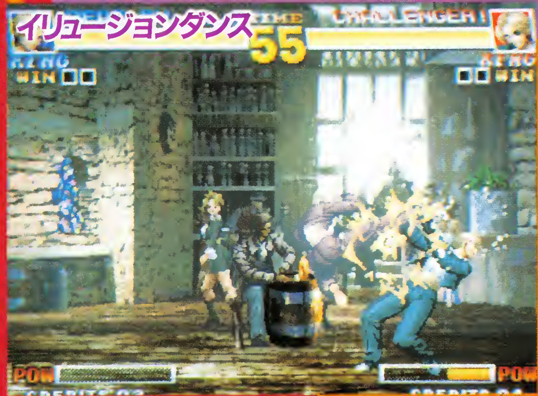
超必殺技

イリュージョンダンス

一度バク転してから相手に突進、ヒットするとキックを多数打ち込む超必殺技。

特に変化はない。出かかりのバク転中は無敵で、対空技・対突進技として使用できる。また、ガードさせればスキが小さく、相手よりも先に動くことさえできる。ガードさせたとき、前作よりも間合いが離れるのだが、あまり大差はない。

攻撃避けなどでかわされると反撃されてしまう。また、バックジャンプ攻撃に対しても弱い。



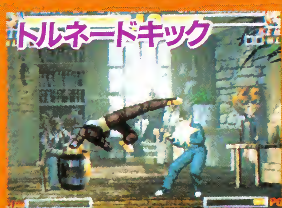
変更点はなし。でもやはり強い



技のスキが大きくなり、反撃されてしまう



スキが小さく、あいかわらず強い



全体的に弱体化してしまった

技コマンド表

サプライズローズ ↓↙←↖＋BまたはD	ベノムストライク ↓↘→＋BまたはD
フックバスター →または←＋CまたはD	トルネードキック →↘↓↙←＋BまたはD
スライディングキック ↘＋D	トラップショット →↓↘＋BまたはD
イリュージョンダンス ←→↘↓↙←＋BD	ダブルストライク →←→↘↓＋BまたはD



前作から変化なし、連続技に使える



出るまでのモーションが早くなった



技のスキが小さく、反撃も受けない

不知火舞



キャラ特性

舞の特性を一言で述べるならば、その素早さをあげることになる。三角跳びも可能なので、これらの特性を駆使して相手を翻弄する戦いをすることが理想。

前作からの変更点として、バックダッシュが少し跳び上がるジャンプ型になり、バックダッシュ中にムササビの舞を出すことが可能になった。

通常技ではしゃがみ弱キックが変更された。尻尾（？）による攻撃で、リーチが長い上に連打がきく。しかも、立ちガード不能なので非常に使い勝手がよい。しゃがみ弱キックもグラフィックが変更された。

遠距離立ち強キックは出が早くリーチが長いので、相手のスキを見て決めたり、コンビネーションの締めくくりとして使いたい。遠距離立ち弱パンチは、あいかわらずけん制に使用できる。カウンター攻撃も強力で、キャンセル必殺忍蜂が連続技になる。

連続技はジャンプ強キック↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル必殺忍蜂（超必殺忍蜂）。しゃがみ強パンチを立ち強パンチ、しゃがみ弱キック×3に変えてもよい。

特殊技

大輪風車落とし

ジャンプ中に出す技だが、空中の相手にヒットすると相手を地面に叩きつけてダウンさせる。

出るスピードが早いので空対空の技として重宝する。

地上の相手に当てると、そのあと舞が着地するまでが異常に早いので連続技につなぎやすい。



空中だと叩き落とされる



今回、一番強化された技だ

必殺技

花蝶扇

扇子を飛ばす飛び道具だが、今回大幅にパワーアップした。出るまでが早くなり、スキもかなり小さくなった。他キャラの飛び道具と同様に使っていける。キャンセルから出した場合、前作のように反撃を受けることはなくなったので、どんどん使っていける。

扇子の飛ぶスピードは弱だとあいかわらず遅い。

しかし、強で出せばかなり速くなる。けん制にも使用できる。

龍炎舞

グラフィックが多少変更になった。弱で出した場合、回転する際の手の攻撃判定がなく、炎の部分の1ヒットのみとなった。強で出した場合は従来通り2ヒット。

連続技、けずりに使用するとよいだろう。

リーチも長くなったようなので、地上でのけん制にも使用できる。相手の通常飛び道具も消すことができる。



グラフィックが変更



ちょっとだけ強化された

必殺忍蜂

前転してから突進する技。初めの回転モーション中にも攻撃判定が出るようになったので、非常にヒットさせやすくなった。ガードされた場合は3回けずり、ヒットした場合は1ヒットでダウンする。

ガードされた場合、スキはやはり生じてしまうが、若干少なくなったようだ。ガードされると危険であることに変わりはないのだが。

連続技、奇襲に使用する。出るスピードが速くなったことで、弱攻撃からのキャンセルでもつながる。

ムササビの舞

ヒットすると相手がダウンするようになった。また、壁に跳んでターンする際にボタンを押していないと、技を出さずにそのまま下降する。フェイントに使用できるだろう。ボタンを押しっぱなしにしていれば確実に技を出すことができる。

弱では相手の手前に、強では相手に向かって突進する。これを使い分けて相手を惑わすことができる。

ガードされても反撃は受けないが、ガードさせた後はお互い五分の状態となる。

コマンドを入力する際、レバーを斜め上に入力することで跳ぶ壁の方向を指定できる。



当たるとダウンする



奇襲攻撃に最適の技

ムササビの舞(空中)

空中から出すムササビの舞。弱は急角度に、強はかなりゆるやかな角度で突進する。ヒットすると相手をダウンさせる。

ジャンプ攻撃からキャンセルで出すことができる。また、相手を跳び越えてから出すと、ちゃんと相手のほうを向いて出すのでフェイント、奇襲に使用できる。スピードも速い。

ガードされてしまうとスキがあり、特に強では当て方によっては反撃されてしまう。しゃがみガードも可能だ。

飛翔龍炎陣

新技。後ろに宙返りし、まず膝蹴り、そこから尻尾の炎で攻撃して2ヒットになる。出かかりに無敵時間があるので、引き付けることで対空技になる。対空技としては使いやすい。

地上の相手に対しては2ヒット目が空振りしやすいので、対空、空中からの突進技に対するカウンターとして使用する。

弱でだせばスキが小さく、2ヒット目までガードさせれば反撃を受けない。



出かかりが無敵なので対空技として使える

超必殺技

超必殺忍蜂

炎をまとった必殺忍蜂。基本的には前作と変わりがない。ただ、スキが小さくなり、ガードされても反撃を受けなくなった。ガードされた場合、削りの回数は最大7回だが、ガードキャンセルで反撃を受ける可能性が高い。

キャンセルから連続技に使用できることも相変わらずで、最大3ヒットする。

判定はやはりあまり強くなく、遠くから出しても潰されてしまうことが多い。



技のスキが小さくなり、反撃されない

技コマンド表

飛翔龍炎陣 →↓↘＋BまたはD	花蝶扇 ↓↘→＋AまたはC
風車崩し →または←＋CまたはD	龍炎舞 ↓↙←＋AまたはC
夢桜 空中でレバー下方向＋C	必殺忍蜂 ←↙↓↘→＋BまたはD
大輪風車落とし ジャンプ中↙、↓、↘＋C	ムササビの舞 ↓ため↑＋AまたはC(長く押す)
超必殺忍蜂 →↙→＋BC	ムササビの舞 ジャンプ中↓↙←＋AまたはC

タクマ・サカザキ



キャラ特性

前作との大きな変更点はないが、ダッシュがジャンプ型から地上型に変更された。バックダッシュは前作通りジャンプ型だ。

しゃがみ強キックは、リーチがあり、キャンセルがかかる。虎煌拳や、弱飛燕疾風脚の他、新技の翔乱脚（移動投げ）を出していくといいだろう。

接近戦では連打が効くしゃがみ弱キックが有効。ここから続けてしゃがみ強キックを出していくのが常套手段だ。

対空技としてはしゃがみ強パンチがある。近い間合いで早めに出せばそれなりに強力。出が早く、リーチが長い垂直ジャンプ強キックで空対空にするのもいい。

跳び込む場合はジャンプ強キックがいい。判定が強く、裏回りも狙える。

連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル強飛燕疾風脚→虎煌拳または暫烈拳の5段が相変わらず強力。

気絶を狙うなら虎煌拳を決めよう。

必殺技

虎煌拳

他の2人に比べると微妙に撃ち出し位置が前方にあり、相手に当てやすい。そのほかの性能は大差ない。『'95』での変更点は、強で出すと弾のスピードが非常に速くなったことぐらいだろう。やはりキャンセルで出したり、遠めでのけん制に使うといい。

飛燕疾風脚

リョウやロバートのものはスキが大きくなってしまったが、タクマのものはスキが小さいままで、弱で出せば非常にスキが小さく、ガードされても続けて攻め込める。また、前作同様、強で2発ヒットしたあと追い討ちがかけられる。ただし、気絶させにくくなったため、強飛燕疾風脚→虎煌拳だけで気絶させることはできなくなった。

翔乱脚（コマンド投げ）

投げ間合いが広いわけでもなく（通常投げと同程度）、ダメージも大きくないので。ただ、この技を使って投げキャンセルが可能なので、そのために使うことが多いだろう。

翔乱脚（移動投げ）

相手に走っていき翔乱脚をかける技。相手がガードしていたり、ジャンプしているとかからない。走っていくスピードは並だが、移動距離は長く、ちょうど1画面分ぐらい走る。走り始めてしまえば足元が無敵で、攻撃位置の低いしゃがみキックならかわしつつ決められる。ガードされた場合はけずりにならず、ガード硬直もないので、素早く反応されると反撃されてしまう。ただし、相手の反応が遅れればそのあと投げを狙ったりすることも可能。

暫烈拳

攻撃判定が出るのが遅くなり、弱攻撃をキャンセルしても連続技にならなくなった。判定はリョウのものと比べて強く、相手の技を吸い込むことがあるが、やはり足元が弱いのでたいてい反撃されてしまう。使い道はあまりないが、強飛燕疾風脚のあとの追い討ちに使える。

しかし、気絶ダメージがないため、気絶を狙いたい時は使えない。

覇王至高拳

出るまでのスキはリョウと変わらないが、出たあとのスキが小さくなっている。それでもやはりスキが大きく、見てからでも跳び越されて反撃されることがある。

通常の飛び道具なら貫通して飛んでいくので、遠い間合いで飛び道具を撃ってくる相手にたまに使ってみるといいだろう。

超必殺技

龍虎乱舞

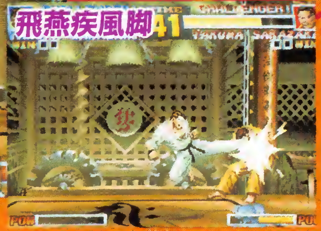
前作でのタクマの龍虎乱舞は、3人中最も出るまでが早かったが、『'95』になってさらに出るのが早くなり、連続技に組み込むことも可能になった。ただし、スキは前作同様大きいままで、ガードされると反撃されてしまう。



技の出が速くなり、連続技に組み込めるようになった。今回はかなり強い



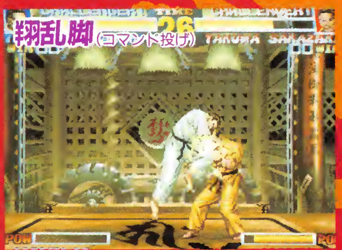
強のスピードが速くなった



あいかわらずスキが小さい

技コマンド表

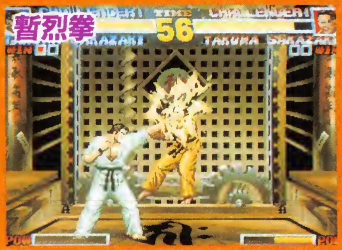
暫烈拳　→↘↓↙←+AまたはC	虎煌拳　↓↘→+AまたはC
覇王至高拳　→←↙↓↘→+AまたはC	飛燕疾風脚　↙ため→+BまたはD
一本背負い　→または←+CまたはD	翔乱脚（コマンド投げ）　接近して→↘↓↙←+B
龍虎乱舞　↓↘→←→+AC	翔乱脚（移動投げ）　→↘↓↙←+D



あまり間合いが広くない



ガードされると技が入らない



強飛燕疾風脚の追い打ちに使うぐらい



出たあとのスキが多少小さい

リョウ・サカザキ



キャラ特性

必殺技に一通り使える技が揃っており、通常技のリーチも長く、バランスよく強力なキャラクターだといえる。

通常技では、相変わらずしゃがみ強キックのリーチが長く、出るのも早いうえキャンセルもかかるため使用頻度が高い。出るのは遅いが、ぶっ飛ばし攻撃もリーチが長く、攻撃判定が強い。

接近戦ではしゃがみ弱キックが有効。出が早く連打がきき、間合いが近ければキャンセル極限流連舞拳が連続技になる。

跳び込みは攻撃判定の強いジャンプ強キックを使っていくといい。裏回りを狙うこともできる。

連続技としては、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル強飛燕疾風脚があいかわらず強力で、体力ゲージ半分以上のダメージを与えたうえ、気絶させることができる。また、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチキャンセル極限流連舞拳→暫烈拳という連続技も可能。

特殊技

氷柱割り

『龍虎の拳』のボーナスステージでおなじみの氷柱割りで使っていた技が、『95』では特殊技として使えるようになった。

少し踏み込みながらチョップを振り下ろす技で、リーチが結構長く、しゃがみガード不能となっている。出るまでは遅いが、スキは小さめになっている。先端を当てるように出し、続けてしゃがみ強キックを出していくといい。

必殺技

虎煌拳

リョウの前方に気の弾を放つおなじみの技。『95』になり、強で出した場合の飛行スピードが非常に速くなった。スキもあいからわず少なめなので使いやすい。通常技キャンセルから出していったり、遠めからのけん制に使うといい。

飛燕疾風脚

この技も見た目は変わらないが、スキがかなり大きくなってしまい、弱で出してもガードされると反撃されるようになってしまった。強でガードされたりすると連続技の的になってしまう。そのため、固めに使うことができなくなり、奇襲にも使いにくくなってしまった。強で2発ヒットさせた時のダメージは相変わらず大きいので、連続技に組み込んでいくのがいいだろう。

虎砲

虎砲に関しては前作からの変更はほとんどない。出かかりに無敵時間があり、引きつけて出せば信頼できる対空技として機能する。突進技などに対するカウンターとしても強力。強で出すと2発ヒットするが、かなり接近していないと2発目が空振りしてしまい反撃を受けてしまうので、弱を使うようにしよう。

覇王翔吼拳

この技も前作と大きな変更点はなく、相手の通常飛び道具を打ち消しつつ飛んでいき、ヒットするとダウンを奪うことができる。ただし、技の前後のスキが大きく、技のモーションを確認してから跳び込まれて反撃されてしまう。離れた間合いで飛び道具を多用する相手に対してたまに使う程度だろう。

『95』では→・↓・↘では出なくなったため、虎砲を出そうとして暴発することが少なくなった。

暫烈拳

やはり見た目に変化はないが、攻撃判定が出るまでが遅くなり、弱攻撃をキャンセルして出しても連続技にならなくなってしまった。判定も弱く潰されやすいし、対空にもならない。もともと多用する技ではなかったが、『95』ではさらに使わないだろう。

空中虎煌拳

前作との変更点は特にない。跳び込みから出して対空技を潰したり、飛び道具をかわしつつ出していく、といった使い方がある。強で出すと着地までが遅いので、弱を使っていくといい。

極限流連舞拳

『95』で新しく加わった必殺技で、パンチを連続で繰り出す技。コマンド投げ扱いの打撃技で、投げ間合いは通常投げに比べるとかなり広い。実はこの技を決めたあと吹っ飛んでいく相手に追い討ちが可能で、暫烈拳や虎砲を決めることができる。通常技キャンセルから出し連続技に使うといいだろう。ただし、ぎりぎりの間合いからキャンセルで出すと空振りすることがあるので注意。この技での投げキャンセルも可能。

超必殺技

龍虎乱舞

リョウの龍虎乱舞の特性として、走り始めてしまえば胴体が無敵で、中段を飛んでくる飛び道具をすり抜けることが可能、というものがあったが、『95』でもその特性は健在。さらに、技の前後のスキが小さくなり、近くでめり込むようにガードされない限り反撃を受けにくくなった。飛び道具を先読みして出したり、奇襲として使うといい。空中でも相変わらず出せる。

技コマンド表

空中虎煌拳　ジャンプ中↓↘→＋AまたはC	虎煌拳　↓↘→＋AまたはC
極限流連舞拳　接近して←↙↓↘→＋C	飛燕疾風脚　↙ため→＋BまたはD
巴投げ　→または←＋CまたはD	虎砲　→↓↘＋AまたはC
氷柱割り　→＋C	覇王翔吼拳　→←↙↓↘→＋AまたはC
龍虎乱舞　↓↘→↘↓↙←＋C	暫烈拳　→↘↓↙←＋AまたはC



しゃがみガード不能技



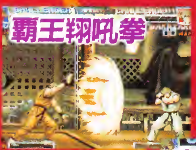
スキが小さい飛び道具



スキが大きくなった



出かかり無敵の対空技



相手の弾を打ち消しつつ飛ぶ



判定が弱く、出るまでが遅い



前作からの変更点は特になし。対空技として使う

実はコマンド投げ扱いの技。連続技に使え



技の前後のスキが小さくなったり、反撃されにくくなった



ロバート・ガルシア



キャラ特性

やはりバランスタイプのキャラクターだが、リョウに比べるとリーチが短めになっている。

しゃがみ強キックはそここそこリーチがあり、キャンセルもかかるので、地上戦での主力になる。出るまでは遅いが、ふっ飛ばし攻撃もリーチが長く、キャンセルもかかる。また、カウンター攻撃はリーチが非常に長く、出るのも早いうえしゃがんだ相手にも当てられる。うまく使っていけば強力だ。

しゃがみ弱キックは連打がきくようになったので、接近戦ではこの技を使っていこう。

跳び込みにはジャンプ強キックを使うといい。リョウほど強くないが、横へのリーチは長い。キャンセルで飛燕龍神脚を出すことも可能だが、連続技にはならない。

連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル強飛燕疾風脚の4段が強力。気絶させることができるので、気絶したところにもう一度決めればKOすることができる。

必殺技

龍撃拳

強で出した場合、弾のスピードがかなり速くなった。そのほかは特に変更点はなく、前作同様に使っていける。キャンセルで出したり、遠い間合いでのけん制に使っていくといい。

飛燕疾風脚

前作では弱で出すとスキが小さかったのだが、『'95』になってスキが大きくなってしまった。リョウよりはスキが小さいものの、やはりガードされるとまず反撃されてしまう。連続技に強で使っていくのは相変わらず強力だが、奇襲や固めには使いにくくなってしまった。

龍牙

相変わらず出かかりが無敵で、相手が跳び込んできたら引きつけて出せばまず確実に迎撃することが可能。強は2段技だが、お約束のように接近していないと2発目が空振りしてしまい、反撃を受ける。弱を使っていくといい。

覇王翔吼拳

この技も大きな変更点はなく、相手の通常飛び道具を貫通するが、技の前後のスキが大きく、見てからでも跳び込まれて反撃されることがある。

リョウの同技と比べると、出るまでが少し早いが、硬直が長いため、全体のスキは変わらない。やはり遠い間合いで飛び道具を撃ってくる相手にたまにけん制で出すのがいいだろう。

幻影脚

リョウの暫烈拳と違い、攻撃判定の出るまでが早く、弱攻撃キャンセルでも連続技になり、判定が強く相手の技を吸い込むことがある。ただし、身を引いて繰り出すためリーチが短いうえ足元が弱く、いまいち使い勝手はよくない。

飛燕龍神脚

飛燕龍神脚に関しても、前作との大きな変更点は見当たらない。強で出すとゆるやかな角度で突進し、スピードが速くなる。ヒットすればダウンを奪え、ガードされても大きく跳ね返るため、反撃を受けにくい。奇襲として使ったり、対空技のタイミングをずらすのに使うといい。性能面での変化ではないが、一部のジャンプ攻撃をキャンセルして出すことが可能になった。前作同様、ダッシュ(バックステップ)中に出すことも可能。

極限流連舞脚

『'95』で新たに加わった技で、4発連続で蹴りを見舞う。コマンド投げ扱いの打撃技で、ガードしている相手にも決められる(ガード硬直中の相手は不可)。決めたあとさらに追い討ちがかけられる。間合いが離れるため、前ジャンプぶっ飛ばし攻撃を決めるのがいいだろう。

ダッシュで接近して(着地キャンセル)出したり、連続技に使うといいだろう。ただし、ぎりぎりの間合いからキャンセルで出した場合、空振りすることがあるので注意。

投げキャンセルに使うことも可能。

超必殺技

龍虎乱舞

ロバートの龍虎乱舞は走り始めてしまえば足元が無敵で、攻撃位置の低いしゃがみキックをかわしつつ決めることが可能。前作に比べ出るまでが早くなった。スキも小さくなったが、やはりガードされると反撃を食らいやすい。明確な狙いどころは特になく、奇襲に使ったり、気絶した相手に決めるぐらいだろう。

技コマンド表

飛燕龍神脚　ジャンプ中↓↙↘+BまたはD	龍撃拳　↓↘→+AまたはC
極限流連舞脚　接近して←↙↓↘→+D	飛燕疾風脚　↙ため→+BまたはD
首切り投げ　→または←+CまたはD	龍牙　→↓↘+AまたはC
龍虎乱舞　↓↘→↘↓↙←+C	覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+AまたはC
	幻影脚　→↘↓↙←+BまたはD



強の弾のスピードが速くなった



スキが大きく、反撃されやすくなった



あいかわらず出かかりが無敵だ



技の前後のスキが非常に大きい



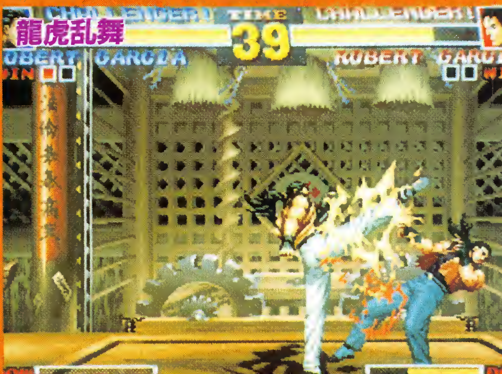
リョウの技よりも攻撃判定が強い



ガードされても反撃を受けにくい



リョウと同じく、コマンド投げ扱いの技



技が出るのが早くなり、決めやすい

麻宮アテナ



キャラ特性

アテナの短所としてはリーチが短いことが挙げられる。逆に長所としては動きが速い、ジャンプが高い、三角跳びができる、などがある。

通常技は前作『'94』から変化していない。遠距離立ち強キックは下段の食らい判定がなくなっているので、相手のしゃがみキックを空振りさせて一方的に攻撃することができる。遠距離立ち強パンチはリーチが長く、出るまでが早い。

技にキャンセルをかけて攻めていきたい時には、しゃがみ強キックかふっとばし攻撃を使用する。

しゃがみ強パンチは姿勢が低くなるので、相手の中段の飛び道具をくぐることができるし、対空技としても使える。

ジャンプ攻撃では強キックが有効で、裏回りが非常に狙いやすい。

連続技はジャンプ強キック→近距離立ち強キック（しゃがみ弱キック×2）→キャンセルサイコソード、ジャンプ強パンチ→キャンセルフェニックスアロー。

特殊技

フェニックスボム

ジャンプ中に出せる技で、いわゆるヒップアタック。しゃがみガード不能で、ヒットしたあと跳ね返る。

ダッシュ中に出すことができなくなったことが前作からの最大の変更点だ。

ガードさせると相手のガード硬直が長いので、跳ね返っているところに反撃を受けることはないが、ヒットすると反撃を受けることがあるというまいちな技。

一応、裏回りが狙える。

必殺技

サイコボールアタック

前作からの変更点は、ボイスが変わったということか。あと、2連射もできなくなってしまった。

スタンダードな飛び道具だが、出るまでが遅いかわりに出したあとのスキが小さいという特徴がある。

けん制に使うほか、サイコボールを出したあとそれを歩いて追いかけていく、といった戦法に使用できる。キャンセルから出していくと効果的だ。

サイコリフレクター

飛び道具を跳ね返すことができる技。前作よりも攻撃判定が強力になり、連続技に組み込んだり、早めに出すことで対空技にすることができるようになった。

飛び道具であれば覇王翔吼拳や超火炎旋風棍であっても跳ね返すことができる。ぜひ使いこなしたい技だ。

フェニックスアロー

空中から体を丸めて突進する多段ヒット技。

出るまでのスピードが早くなったので、ジャンプ強パンチキャンセルから連続技にすることができる。

弱は、前作でできた、もう一度ボタンを押すことによるしゃがみキックのような攻撃の追加ができなくなった。強ならばしゃがみキックが出るし、そのキックまですべて連続でヒットする。その代わり弱ならばガードされてもスキはないが、強は反撃を受けてしまう。

ダッシュ中にも出すことができるが、しゃがみガード可能技なので奇襲にしか使えない。また、ガードキャンセルされやすい技であることも弱点の一つだ。

サイコソード

今回追加された新技。典型的な対空技。なぜか空中からも出すことができる。弱も強も一ヒットで、ダウンを奪うことができる。

無敵時間はないので、相手のジャンプに対して少し早めに出しておくことが必要だ。

ほぼ真上に跳び上がるので、地上の相手に対しては当てづらい。対空、連続技専用の技といえるだろう。

超必殺技

シャイニングクリスタルビット

技の効果時間が短くなった。それはつまり、相手にガードされた時のけずり回数が減ったということでもある。しかし、スキも小さくなって使いやすくなっている。

攻撃判定が非常に強くなり、技が完成してしまえば相手の攻撃につぶされる心配が少なくなった。

また、キャンセルからの連続技としても使用できる。非常にパワーアップしたといえるだろう。

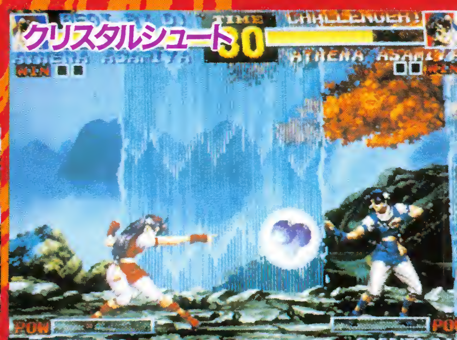
クリスタルシュート

シャイニングクリスタルビットからの連携技で、ビットを相手に向けて飛ばす。

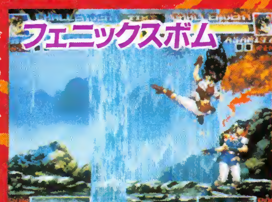
コマンド入力後ボタンを押しっぱなしにすることで「ため」をおこなうことができる。この「ため」状態は対空技として機能する。

飛ばす前や「ため」状態の時は相手の地上での技に対しては無防備だが、相手の攻撃を食らうと「ため」をしていてもビットが強制的に発射されるので、まず相討ちになる。

その他には、相手の飛び道具を貫通する。弱と強で飛ぶスピードが異なるなどの特徴がある。使いこなせば強力な武器になるはずだ。



撃つ前や「ため」中に攻撃されても、強制的に発射される



しゃがみガード不能の尻攻撃



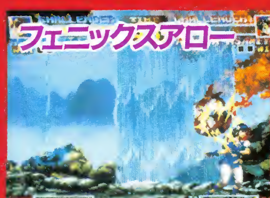
出は遅いが、硬直時間が短い



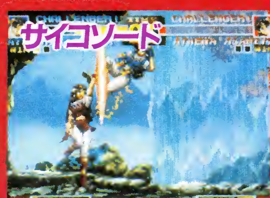
判定が強くなり、連続技に使える

技コマンド表

サイキックシュート　空中でレバー下方向＋CまたはD	サイコボールアタック　↓↙←＋AまたはC
フェニックスボム　ジャンプ中↙、↓、↘＋D	サイコリフレクター　←↙↓↘→＋BまたはD
シャイニングクリスタルビット　←→↘↓↙←↖＋BC	フェニックスアロー　ジャンプ中↓↙←＋AまたはC
クリスタルシュート　↓↙←＋AまたはC（クリスタルシュートは超必殺技出現時のみ）	サイコソード　→↓↘＋AまたはC
	サイキックスルー　→または←＋CまたはD



でるまでのスピードが早くなった

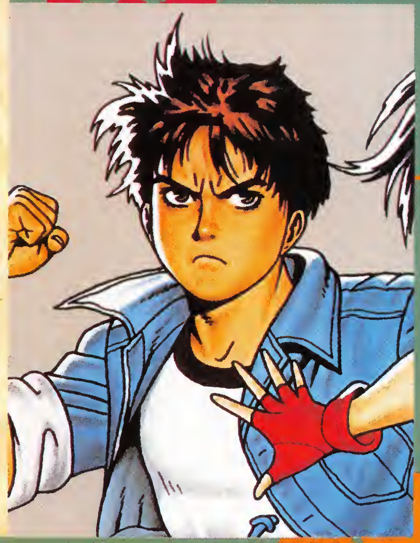


ジャンプ中も出すことができる



スキが小さくなって使いやすい

椎 拳崇



キャラ特性

ケンスウは技のリーチもそこそこ長く、飛び道具と対空技の両方を備えたスタンダードなキャラといえる。

地上の通常技ではしゃがみ強キックが強い。リーチが長く、キャンセルがかけられるので、ケンスウの主力となる技だ。遠距離立ち強キックは前作から変更され、非常にリーチの長いキックになっている。

接近戦ではしゃがみ弱キックが有効。スキが小さいので連打がきくし、間合いが近ければそこからのキャンセル龍連牙が連続で決まる。

ジャンプ攻撃では強キックがよい。一応、裏回りも狙えるが少々難しい。空中ふっ飛ばしは判定が強く、2段技になっており、一発目をガードしたあとしゃがんだ相手にヒットさせられる。また、裏回りも狙いやすい。ヒットするとその時点で相手がダウンしてしまうことが残念だ。

連続技はジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル龍連牙。

特殊技

虎撲手 後旋腿

特殊技は2種類ある。1つ目の虎撲手は、両手を振り降ろすようにして相手に打撃を与える。しゃがみガード不能という点が最大の特徴だ。

スキはかなり大きく、反撃こそ受けないものの、この技から続けて攻め入ることはできない。出るスピードも非常に遅く、使い勝手はあまりよくない。

相手のしゃがみキックの先端に、ヒットさせることもできる。

2つ目の後旋腿は小さく前方にジャンプしての後ろ回し蹴り。この技も虎撲手と同じくしゃがみガード不能。

こちらの技の特徴は、虎撲手よりもスピードが速いということだ。

しかし、攻撃判定が小さく、かなり接近していないとしゃがんでいる相手にヒットさせることができない。

接近戦においては虎撲手よりも使いやすい技だ。

必殺技

超球弾

中段の飛び道具で、出るのが遅くスキが小さい。

前作と比較すると、弱、強ともに球の飛ぶスピードが速くなった。特に強のスピードは脅威的で、これを回避することは至難の技となるだろう。

この技はモーション中の姿勢が低くなるので、相手に飛び込まれてしまっても、反撃を食らいにくいという利点がある。

スキが小さいので、超球弾を追いかけていく戦法が非常に有効だ。

龍顎砕

逆立ちをして足を開き、相手を蹴り上げる。弱は1ヒット、強は2ヒットする。

出かかりに無敵時間があるので、引き付けて出せば確実性の高い対空技になる。

横方向へのリーチは比較的長いが、前作よりも短くなっており、地上の相手に当てづらくなっている。強は2ヒットしないと相手をダウンさせることができないので、弱をメインに使用していこう。

龍連牙

前に小さくジャンプしながら相手に肘→膝→ソバットの順に連続に技を叩き込む技。

ガードされるとスキが生じてしまう。弱ならば反撃を受けないのだが、強は確実に反撃されてしまう。

少し体が宙に浮いているので、相手のしゃがみキックを空振りさせつつ攻撃することができる。この特性を生かして奇襲に使用してもよい。

もちろん、最も効果的な使用法は連続技に組み込んでいくことだ。

龍爪撃

空中から斜め下に向かって急降下しながら攻撃する。弱は急角度、強は浅い角度で突進する。多段ヒット技だ。

空中からの奇襲戦法に利用できるが、しゃがみガード可能なので効果はうすい。

最後までヒットすれば相手をダウンさせることができるが、もし最後の1発が空振りしてしまうと、ヒット、ガードにかかわらずスキが生じてしまうので、当て方が重要となる。弱と強の使い分けが肝心だろう。

一部のジャンプ攻撃をキャンセルして出すことも可能。

超必殺技

神龍天舞脚

龍連牙から龍顎砕を連続で繰り出すような技。

出かかりに無敵時間があるので、対空技・カウンター技として強力。ただしガードされてしまうと非常にスキが大きいので、確実にヒットさせよう。

連続技にも組み込めるが、前作よりもつなぎにくい。



両手を降り下ろす、しゃがみガード不能技



虎撲手と同じしゃがみガード不能技



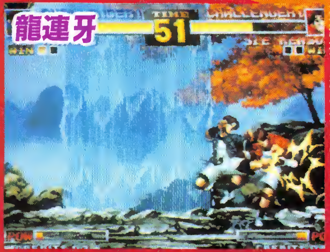
弱、強共に飛ぶスピードが早くなった。特に強は激早い



出かかりに無敵時間があるので、対空技に使える

技コマンド表

巴投げ →または←+D	超球弾 ↓↙←+AまたはC
虎撲手 →+C	龍顎砕 ←↓↙+BまたはD
後旋腿 →+D	龍連牙 ←↙↓↘→+AまたはC
神龍天舞脚 ↓↘→←→+D	龍爪撃 ジャンプ中↓↙←+AorC
	発勁 →または←+C



ガードされるとスキがあるので、連続技に組み込むのが吉



奇襲技に使えるが、しゃがみガードできるのでちょっと辛い



出かかりが無敵なので、カウンターとして使える

鎮 元斎



キャラ特性

前作よりも通常技の連打性能が悪くなってしまった。しかし、全体的な通常技性能はあまり変化していないようだ。

ジャンプ強パンチはあいかわらず2ヒットするので、連続技の開始時に最適。ジャンプ強キックは裏回りを狙える。

地上では遠距離立ち強パンチが強力。リーチが長く、出るのが早く、キャンセルがかけられる。キャンセル瓢箪撃、回転的空突撃、轟欄炎炮が有効だ。しゃがみ弱パンチ、遠距離立ち弱パンチは判定が強く、中間距離でのけん制に使える。

対空技としてはふっ飛ばし、しゃがみ強パンチの2つがある。いずれも強力な対空兵器だ。

連続技はジャンプ強パンチ(2ヒット)→立ち強パンチ→強柳燐蓬萊(轟欄炎炮)という強力なものがある。

必殺技

瓢箪撃

瓢箪で相手を攻撃する技。前作との変更点は見当たらない。強のほうが射程距離が長く、スキが大きい。

出るまでが非常に早く、キャンセルから出して連続技やけずりに使用していくといい。

ただ、スキは大きいので、読まれて跳び込まれると反撃されてしまう。単体で連発するのはやめよう。

相手の飛び道具を消すことができるが、覇王翔吼拳など、飛び道具を貫通してくるものは不可能。



出は早いが、出たあとスキが大きい

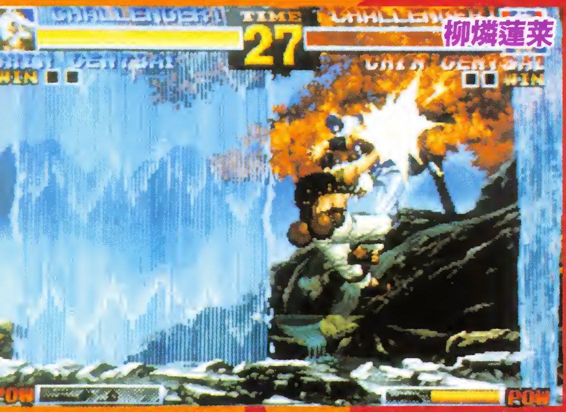
柳燐蓬萊

今回追加された新技。前方にジャンプしながら、背中から相手に突っ込んでいく。

弱は出した瞬間から高く跳び上がり、4ヒットで、強は少し前方に突進してから跳び上がり、すべてヒットすれば9ヒットになる。

弱は出かかりに無敵時間があるので、引きつけて繰り出せば対空技として使用できる。強はそのヒット数、ダメージから、連続技に使っていくのがいいだろう。

鎮 元斎はジャンプが遅いため、飛び道具を連発されるとつらい。空中を飛んでくるものは回転的空突撃で抜けられるが、地をはうタイプの跳び道具は抜けられないので、それに対して弱柳燐蓬萊で跳び越して反撃するのにも使える。



弱と強とでは技のモーションが全然違う

回転的空突撃

前転して相手に接近し、パンチで攻撃する。2ヒットするようになったことが最大の変更点だ。また、それに起因しているのか、ガードされてもスキが小さくなり、反撃を受けなくなった。強で出すと移動距離が長く、攻撃が出るまでが遅くなる。

相手の中段飛び道具をくぐることができ、スピードも速いので比較的使いやすい技だ。弱は出るまでが早く、連続技にも組み込める。

対空性能も相変わらず高く、先読み対空技としても使える。

また、ガードされてもスキはなく反撃を受けないので、けずりに使用するのもよい。『'95』はけずりダメージが大きいため、かなりの体力を奪える。

今回は2ヒットするようになった



超必殺技

轟欄炎炮

口から炎を吐く超必殺技。前作と比較すると、出るまでのスピードが早くなり、技の効果時間も短くなったようだ。

何と言っても連続技に組み込めるようになったことが大きい。近距離時のみという限定付きだが、ダメージが大きいのでぜひとも狙っていきたい。

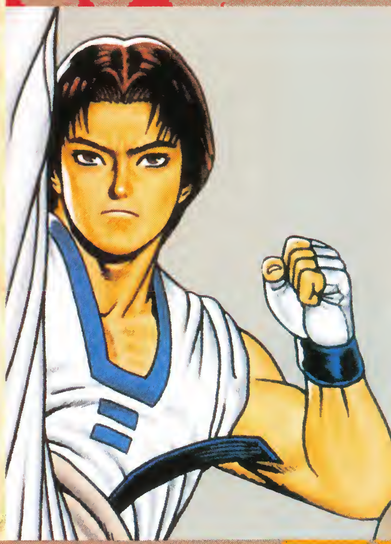


炎を吐くまでが早くなり、技の出てる時間が短くなった

技コマンド表

強飲酒 →または←+C	瓢箪撃 ↓↙←+AまたはC
逆脚投げ →または←+D	柳燐蓬萊 →↓↘+AまたはC
轟欄炎炮 ↓↘→↓↘+C	回転的空突撃 ←↙↓↘→+BまたはD

キム・カッファン



キャラ特性

キムは基本的に変わっていない。しかし、細かい点が変わっているので、そのところを紹介しておこう。

まず通常技だが、しゃがみ強パンチが変更されており、足払いタイプになった。ヒットしても相手が倒れず、キャンセルもかからないので、あまり使えなさそうだが、リーチが長く、立ちガード不能なのでうまく使っていきたいところだ。次の遠距離立ち強パンチは出るのが遅いが、リーチがあり、スキも小さい。振り降ろす部分の攻撃判定が下方向に強いので、相手のしゃがみ強キックをつぶすことも可能。また、近距離強パンチは、1段目のみキャンセルがかけられるので、連続技の一環として使える。

接近戦ではしゃがみ弱キックを連打し、相手に入ったら飛燕斬につなごう。また、相手に跳び込む場合は、強キックにしよう。

キムの空中ふっ飛ばし攻撃だが、技のリーチは長いが下方向への攻撃判定が弱いので、いまいち使えない。

最後に連続技だが、ジャンプ強キック→近距離強パンチ→1段目キャンセル流星落が使いやすい。

必殺技

半月斬

キムではおなじみの技。体を回転させながら出す、浴びせ蹴りのような技だ。弱はガードされてもスキが小さいが、強はガードされると少しスキが大きいので反撃される可能性がある。弱だと最大4回けずり、強だと最大6回けずるが、相手との間合いが近いと跳び越してしまい、相手に背中を見せることになるので、注意したい。

また、今回は対空技にもなるので、飛燕斬のためができていない時に代用できる。

飛燕斬

対空技の代名詞ともいえる技。弱、強ともに、ガードされると3回けずり、ヒットすると最大2ヒットするようになっている。出かかりが無敵なので、引きつけてから出せば強力な対空技になる。

また、しゃがみ弱キック連打からキャンセルして出すと、お手軽な連続技になる。

飛翔脚

相手めがけ頭上から蹴りこんでいくという見た目は同じだが、コマンドと技の性質が変更になった。当てても跳ね返らず、当たる・ガードされるに関係なく、そのまま着地するまで蹴り続けるようになった。弱は急角度、強はゆるやかな軌道をとる。しゃがみガードも可能だ。

また、地上でコマンドを入力してからジャンプして出すことによって、低空で出すこともできる。かなり低い位置で当たると、立ちガードできないこともある。ただし、当たってもダウンはしない。

流星落

キムの新必殺技。初めに滑り込みながら蹴りを出し、前に進みながら空中でネリチャギを出す技。

この技は立ちガード不能。立ち強パンチからキャンセルをかけて出すと連続技になる。最初の姿勢が低くなるので、中段の飛び道具をくぐって攻撃できる。ガードされてもスキは大きくないが、1～2発目の間に相手の技によっては反撃を受けることもある。

超必殺技

鳳凰脚

キムの超必殺技といえば鳳凰脚。今回はどうかというと特に変更はない。ガードされた時のスキの大きさもあいかわらずなので、通常技（近距離立ち強パンチかしゃがみ弱キックがいい）をキャンセルして出し、連続技にしないと決めにくいだろう。

前作では空中でも鳳凰脚を出せたが、今回も出せるようになっている。ただし、コマンドは通常のものと同じになった。逆にこちらの方が難しい（飛翔脚になりやすい）かもしれない。



あいかわらずスキが大きいので、キャンセルから出そう



今回は対空技として使えるようになった。かなり強いかも



毎度おなじみ飛燕斬。出かかりが無敵なので対空技になる



コマンドと技の性質が変更になった



立ちガード不能技。立ち強パンチから出そう

技コマンド表

流星落 ←ため→＋BまたはD	半月斬 ↓↙←＋BまたはD
殺脚投げ →または←＋CまたはD	飛燕斬 ↓ため↑＋BまたはD
鳳凰脚 ↓↙←↙→＋BD	飛翔脚 ジャンプ中↓↘→＋BまたはD

チョイ・ボンゲ



キャラ特性

背が低く、技のリーチが短いが動きは速い。なんと三角跳びもすることができる。

通常技では遠距離立ち弱パンチのリーチがあり、出も早くレバーを前に入れたまま出し続けて相手を固めたりできる。そのほか、遠距離立ち強パンチは相手のしゃがみ強キックをつぶすのに使える。また、ジャンプ強パンチが下方向に強く、裏回りもしやすいのでもし入ったら、しゃがみ弱パンチ×2→強竜巻疾風斬の連続技にできる。

接近戦ではしゃがみ弱キックを使い、相手との距離が離れたらリーチの長い、遠距離立ち強キックやしゃがみ強キックが使いやすい。

跳び込みに対しては、相手の下をくぐるようにに強竜巻疾風斬や通り魔蹴りを出して対応しよう。

最後に連続技だが、裏回りジャンプ強パンチ→〜2→しゃがみ弱パンチキャンセル強竜巻疾風斬がかなり強力だ。

特殊技

二段斬
通り魔蹴り

チョイ・ボンゲの特殊技は2つ。1つ目の技は二段斬。少し転がってからの爪によるひっかき2段斬りだ。この技は反撃されるほどスキは大きくないが、相手を固めることができないので、あまり使えない。

2つ目は体全体を前に回転させながら蹴りを出す通り魔蹴り。最大3ヒットし、しかもしゃがみガード不能技だ。

またこの技は、相手の攻撃をくぐるようにして出して対空技として使ったり、相手のしゃがみ強キックをかわしつつ攻撃するのに使える。

必殺技

飛翔空裂斬

壁に向かってジャンプし、そこで三角跳びしたあと上から回転しながら突っ込んでくる技。コマンド入力の時、上に入れたレバーが↑、↖だと後ろで、↗だと前に三角跳びをする。また、コマンド入力の時にボタンを押したままだと跳ね返るが、ボタンを押していないと跳ね返らない。この法則が分かれば故意にフェイントをかけることができる。

ちなみにこの技は、攻撃避けてかわされるとまずいが、ガードされれば反撃はされない。

竜巻疾風斬

回転しながら上昇し、爪で切り裂く技。強だと前に動きながら上昇するようになった。一見、対空用の技に見えるが、対空技としては使えない。しかも、2回ヒットしないと転ばないという特性がある。

技が出るのは早く、連続技の一環としても使える。ただし、連続技の時は強で出すようにしよう。

回転飛猿斬

地面の上を回転しながら相手に近づき、AまたはCを押すと爪による突進になる。爪を出さずに転がっていると、ガードされるされないに関わらず、反撃されるので爪突進に変えたほうがいいだろう。

この技は判定も強くつぶされにくいが、連続技にならなくなった。また、転がっている間は中段飛び道具をくぐることができる。

飛翔脚

キムの元で修行していただけあって、ちゃんとキムの技を習得していた。技の性能はキムのものと大して変わらないのだが、ジャンプする高さが高いせいか、キムの技よりも降下してくる角度が急になっている。

旋風飛猿刺突

前に向かってドリルのように回転しながら、突き進む技。早めに出せば、地をはう飛び道具は強で抜けることができる。その他、相手のしゃがみキックをかわしつつ出すという奇襲に使うのが一般的。

また、間合いを調節してめり込まないように出せば、ガードされても反撃されないが、基本的にスキが大きいので反撃されてしまう。

超必殺技

真!超絶竜巻真空斬

超絶竜巻真空斬がパワーアップし、技の頭に"真"がついた。グラフィックと技の性質が変わり、後ろためだけではなく、後ろ斜め下でもためられるようになり、出したあとレバー左右で移動できるようになった。

技の出かかりが無敵だが、出るのが遅く使い道はいまいちだ。ガードされると終り際にスキがあるが、攻撃判定は強くなり、前作のように自分を攻撃されて簡単に落とされることは少なくなった。とどめのけずりに使うといいかも。



ガードされてもあまり反撃されない



最大3ヒットのしゃがみガード不能技



コマンドによって技の動きが変化する



強だと前に移動しながら出るようになった

技コマンド表

頭乗刺 →または←+C	飛翔空裂斬 ↓ため↑+BまたはD
二段斬 →+C	竜巻疾風斬 ↓ため↑+AまたはC
通り魔蹴り →+D	回転飛猿斬 ←ため→+AまたはC
真!超絶竜巻真空斬 ←ため↓↑+BC	飛翔脚 ジャンプ中↓↘→+BまたはD
	旋風飛猿刺突 ←ため→+BまたはD



技のグラフィックが変更された



爪突進にしないと確実に反撃される



性能的にはキムと変わらないが角度が急だ



地をはう飛び道具を避けられる

チャン・コーハン



キャラ特性

大きな体が目印のチャンは見た目や動きの遅さなどは、前作と変わらないが、全体的に前よりも攻撃力がアップしている。

チャンの通常技でよく使うのは、遠距離立ち強パンチ、ジャンプ強キック、しゃがみ弱パンチの3つ。まず遠距離立ち強パンチはリーチが長く、チャンにしては技のスピードも速いので、地上戦で多用することになる。それと並んで使うのがしゃがみ弱パンチ。この技は出が早く判定も強いので、接近戦で出したり、遠くで出して相手のしゃがみ強キックをつぶしたりするのに役立つ。最後にジャンプ強キックは、相手に跳び込む時に使う。遠くから跳び込む時は、ぶっ飛ばし攻撃に変えよう。

この他、対空技としてしゃがみ強パンチが挙げられるが、あまり信用できないので、ジャンプ弱パンチを使うのもよい。

チャンの連続技は、ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチキャンセル鉄球飛燕斬が使いやすい。

必殺技

鉄球大回転

鉄球を振り回して攻撃する技。振り回している間はレバーの左右により前後にゆっくりと移動できる。ほとんどの飛び道具（地をはうようなもの以外、超必殺技も）を消すことができる。この技は1回、回り始めるとなかなか終わらせないが、ABCDボタン同時押しで止めることができる。超先読みで対空にもなる。

また、近距離立ち弱パンチをキャンセルすることによって、間合いが近い時のみ連続技になる。

鉄球粉砕撃

鉄球を前方に投げつける技。前作では2回だったけずりが、今回は4回になった。また、跳び込まれると弱いが、スキが少なくなり、連発することができる。

鉄球飛燕斬

今回、新しく覚えた技。キムのものと違い、無敵時間がないので、対空技としてはあまり使えない。しかし、降りの部分にも攻撃判定があるので、昇りに技を出してきた時は当たってくれる。ただし、ちゃんと着地してから攻撃されるとだめなのだが。

また、ガードされてしまうと、おきまりの倒れポーズがありスキができてしまう。確実に当てるなら、しゃがみ弱パンチからの鉄球飛燕斬が連続技になるので、そちらを使おう。

超必殺技

鉄球大暴走

いわゆる乱舞技。前作との大きな変更点はない。攻撃判定が出るまでは無敵で、空中にいる相手も吸い込むことができる。通常技でつぶされることも少ない。また、フィニッシュが鉄球粉砕撃から鉄球飛燕斬になった。たまに鉄球飛燕斬の昇りが当たらず、下りの部分が当たることもある。もしガードされても間合いが離れるので、反撃されることは少ないだろう。

やはり、ジャンプや攻撃避けで避けられると、スキが大きいのは前作と同じだ。

技コマンド表

破壊投げ →または←＋C	鉄球大回転 AまたはCボタン連打
鎖締め →または←＋D	鉄球粉砕撃 ←ため→＋AまたはC
鉄球大暴走 ↓↘→↘↓↙←＋C	鉄球飛燕斬 ↓ため↑＋BまたはD



鉄球を振り回している間はレバーで左右に移動できる。ABCD同時押しでとめられる



攻撃判定が発生するまでは全身無敵になる。空中にいる相手も吸い込むことができる



技のけずり2回から4回に増え、スキも小さくなった



無敵時間がないので、対空技としては使えないので、弱パンチから使おう

ハイデルン



キャラ特性

はっきりいってハイデルンは、前作とほとんど変わっていない。今回、どのキャラもパワーアップしているのに同じということは、それだけ前作のハイデルンが強かった証拠だろう。今回はその強さを説明していこう。

まず通常技だが、しゃがみ強キックのリーチが長い。しかし、出るのは遅い。次に遠距離立ち強キックは足元の判定がなくなるので、相手のしゃがみキックをかわしながら攻撃できる。この技はリーチも長いし、出るのも遅くない。また、遠距離立ち弱キックはリーチが長く、しゃがんでいる相手にも当たる。

ハイデルンのぶっ飛ばし攻撃はリーチが長く、さらにキャンセルが可能。

接近戦ではしゃがみ弱パンチが速く、連打が効く。もし相手が跳び込んできたら、近距離立ち強パンチで迎撃しよう。逆に跳び込む時は、強キックで攻め込むようにしたい。

ハイデルンの連続技はジャンプ強キック→近距離立ち強パンチキャンセルクロスカッターのパターンか、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キックキャンセルムーンスラッシャーの2つがある。

必殺技

ムーンスラッシャー

体の後ろから手をぐるりと回し、前方を切り裂く技。

技の能力的には前作と変わっておらず、無敵ではないが、早めに出せば対空技として使うことができる。その他、連続技の一環として使うこともできる。ただし、前作にはあった相手との相討ちによる超威力ダメージはなくなってしまった。

また、相手にガードされるとスキが大きいので、反撃を受けてしまう。

クロスカッター

見た目はあまり変わっていないが、弾のスピードが速くなった。特に強のクロスカッターのスピードが速くなり、これを連射しているだけで、相手は動けなくなってしまうだろう。普通、連射はスキの原因なのだが、強のクロスカッターの連射だけは勝手が違うようだ。

また、撃ったときに体を後に引きながら出すので、対空技にもなる。

ネックローリング

技のグラフィックが変更された。ちょっとした変更なので、あまり気にならないかもしれないが、念のため説明したということで。

今回もガードされてもスキが小さいので、反撃されることはまずない。飛び道具を避けながら決めていくといいだろう。

また、相手と自分が画面の端と端にいる状態から、クロスカッター→ネックローリングがつながる

ストームブリンガー

基本的には前作と変わっていない、ハイデルンのコマンド投げ技。一見、普通の投げコマンド技系の投げ技。相手の体力を文字通り奪える技だが、相手にダメージを与えるだけでなく、奪うところに大きな特徴がある。また、体力吸収中にレバーをガチャガチャすることで、威力がアップするのは前作と同じだ。

この技はダメージが大きく、体力回復し、キャンセルから連続技に組み込めるなどいいことづくめだ。

このほか、超威力のムーンスラッシャー空振り→ストームブリンガーも残っている。

超必殺技

ファイナルブリンガー

先程の、ストームブリンガーのパワーアップ版。さらに大量の体力を吸収するようになり、移動する時のスピードも速くなった。

出かかりに無敵があり、飛び道具を避けながら出したりすることも可能。また、技のスキも少ないので、相手にガードされても反撃されにくいのも、ネックローリングと同じだ。

技コマンド表

リードベルチャー →または←+CまたはD	ムーンスラッシャー ↓ため↑+AまたはC
ハイデルンインフェルノ 空中でレバー下方向+CまたはD	クロスカッター ←ため→+AまたはC
ファイナルブリンガー ←ため↓↑+BC	ネックローリング ↓ため↑+BまたはD
	ストームブリンガー 接近して→↘↓↙←+C





出かかりに無敵があり、相手にガードされても反撃されることがなくなった。また、移動スピードも速くなった



能力的には前作と変わらない



強のスピードが激早くなった

今回、技のグラフィックが微妙に変わった。また、今回も技のスキが小さいので、ガードされてもまず反撃されない



ラルフ



キャラ特性

この怒チーム全体にいえることだが、このチームは今回あまり極端に変更されているという点が少ない。ラルフも例外ではなく、大味で豪快なところは全然変わっていない。とりあえず、目についた技の特徴を説明していこう。

まず通常技だが、ジャンプ強キック、遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キック、しゃがみ強パンチの4つを主に使う。ジャンプ強キックは相手に跳び込む時に使う。遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キックはリーチも長く、威力も高いので、地上戦で使える。対空技は、しゃがみ強パンチと昇りキック系を使い分けていこう。

また、『95』で新しく加わった空中ふっ飛ばし攻撃もなかなか強いので、ガンガン使っていきたいところだ。

次に連続技だが、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段）キャンセル強ガトリングアタックというパターンがある。

必殺技

バルカンパンチ

ちょっと変更が加わり、技を出したまま前進できるようになった。ただし、後退はできない。また、判定は大して強くないが、相手に一発入るとダウンする。

この技は強制キャンセルに使えるので、すべての技にキャンセルがかけられるようになった。

また、ガードされるとスグには止まらないので、反撃される可能性が高い。

ガトリングアタック

ラリアット→裏拳→アッパーの3段攻撃。前作では体格の大きいキャラ以外はしゃがまれると当たらなかったが、今回から弱で出せば当たるようになり（あいかわらず座高が低い人はダメ）、また、空中でも連続ヒットするようになった。

技の性質だが、一発目のラリアットは足元の食らい判定がない。これを利用すれば、相手のしゃがみキックをかわしながら攻撃できる。強は連続技用として使える。また、強制キャンセルから出せるので、かなり使用頻度の高い技だ。スキは大きく、ガードされると反撃されるので注意。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

あまり前作と変わっていない。あいかわらず、通常技キャンセルスーパーアルゼンチンバックブリーカーが簡単に入る。また、クラークよりも間合いがせまいがダメージは大きい。

使いどころとしては、連続技とダッシュからの投げが有効。特にダッシュ投げは着地のスキがないので（着地キャンセル）、かなり有効。

急降下爆弾パンチ

ラルフの新技。ジャンプ後、地面に体当たりするかのように急降下する。技の出かかりに無敵時間（体が回転するまで）があるが、攻撃判定の出るまでが遅い（着地してからしか攻撃判定がない）ので非常に当てにくい。奇襲技として使えるが、攻撃判定が小さく、空振りしやすい。

また、攻撃したあと跳ね返るが、スキが大きく、ガードされると反撃される。

超必殺技

バリバリバルカンパンチ

ボイスが変更されてしまった。ファンの人はちょっと残念かもしれない。

無敵時間は今回も健在で、しゃがんでいる相手にも当たるようになったので、（座高の低いキャラは当たらないか）相手のしゃがみキックなどを避けつつ、攻撃することができる。相手の飛び道具をすりぬけてからの反撃も可能だ。

また今回、出るのが早くなり、連続技の一環として使うことができるようになった。ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセルバリバリバルカンパンチが連続技になる。

相変わらず出したあとのスキは大きいので、ガードされると反撃されてしまう。



今回から技を出したまま前進できるようになった



無敵時間は今回も健在。また、出るのが早くなった



空中でも当たるようになった



技の出かかりが無敵だが、攻撃判定が出るのが遅い



通常技をキャンセルしてから出すと簡単に入る

技コマンド表

急降下爆弾パンチ ↓ため↑＋AまたはC	バルカンパンチ AまたはCボタン連打
高角度喉輪落とし →または←＋CまたはD	ガトリングアタック ←ため→＋AまたはC
バリバリバルカンパンチ ↙ため←→＋C	スーパーアルゼンチンバックブリーカー 接近して→↙↓↘→＋D

クラーク





性能的には前作と変わらない



投げの間合いは広いが威力が小さい



弱、強共にしゃがんだ相手に当たる



全体的に弱体化してしまった。残念だ



ガード不能の投げ技

技コマンド表

スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー ←↙↓↘→+C	バルカンパンチ AまたはCボタン連打
デスマウンテンバスター →または←+CまたはD	ガトリングアタック ←ため→+AまたはC
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー →↘↓↙←→↘↓↙←+C	スーパーアルゼンチンバックブリーカー 接近して←↙↓↘→+D

キャラ特性

クラークも他の2人と同様にあまり変更されていない。まあ逆をいえば、使い方が変わっていないということなので、前作で使っていた人にとっては、違和感なくプレイできるキャラといえる。

まず通常技だが、遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キックがラルフと同様にかなりリーチが長いので、地上戦で使うのがいいだろう。続いてジャンプ強パンチは、相手に跳び込む時に使える。この技は連続技につなげやすいので、かなり使用頻度が高い。また、空中ふっ飛ばし攻撃も判定が強く、合わせて使っていくといい。逆に相手に跳び込まれた時は、昇り強キックが有効だ。

クラークのふっ飛ばし攻撃は、相手のしゃがみキックを避けながら攻撃することができる。技のリーチも長い。

最後に連続技だが、ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ×2キャンセル弱バルカンパンチ（すぐ止める）→強ガトリングアタックという連続技がある。

必殺技

バルカンパンチ

全体的に弱体化してしまった。最大ヒット数が減り、入れたあとに入った空中追い討ちがやりづらくなった（弱ならばやりやすい）。

また、技の攻撃判定が弱くなったり、良いとこなしの状態だが、連続技の一環に組み込むことができる。しゃがみ弱パンチから弱で出すとつながるのだ。

ガトリングアタック

基本的にはラルフのものと同じ。弱、強ともにしゃがんだ相手にも当たる（ラルフよりは当たりにくい）ようになり、空中でも連続ヒットする。

技の出かかりは下段の食らい判定がないので、相手のしゃがみキックを避けるか、連続技の一環として組み込める。

また、相手にガードされると確実に反撃される。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

ラルフより間合いが広いが、威力が小さい。通常技にキャンセルかけて出すのが基本。

また、ラルフと同じようにダッシュ投げが決めやすい技なので、常に狙っていくのがいい。

スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー

相手に向かって突進し、相手をつかんで投げる新技。技が出ている間は投げられ判定がなく、下段の判定もないのでかなり強力だ。移動していくスピードが速い上に、ガード不能という超凶悪な技だ。

避けたり、反撃しようとしても、技が出てしまうとジャンプや無敵技ぐらいでしか返すことができない。しかし、うまくよけられてしまうとスキができる。

また、キャンセルからも出せるが、ガードポーズ中の相手を投げることはできない。

超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

モーションを少し変更されたが、性能的にはあまり前作と変わっていない。相変わらずキャンセルから出せるので、連続技の一環として組み込むことができる。

相手を吸い込むまでの間合いが広く（今回のスーパーアルゼンチンバックブリーカーと同じくらい）なったのだ。

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 真伝

ボス4キャラ全貌公開！ 対CPU戦攻略第一弾!!







今回は新システム「コンビネーション」とボスキャラ4人の紹介、そして戦国卍丸・八雲・大蛇丸・綱手による対CPU戦の徹底攻略!!

ハドソン	格闘アクション	202M			
MVS	発売中 ¥68,000	カセット	発売中 ¥29,000	CD	発売日未定 価格未定

武器がないときはこれでOK コンビネーション

新システム「コンビネーション」とは、一部のキャラが素手（武器のない）状態の時に出せる連続攻撃のことで、八雲と自来也を除く全員が持っている。

コンビネーションというだけあって、基本的には連続攻撃なのだが、中には当て身攻撃（大蛇丸）や、衣替え（綱手）などもあり、バリエーションは豊富だ。

戦国卍丸、八雲、大蛇丸、綱手の各キャラクターのコンビネーションについては、そのキャラのページを参照。

極楽太郎



パンチ3連発から

体当たりでフィニッシュ

極楽ダイナマイツ
↓↙←+ためながらB×3〜→+B

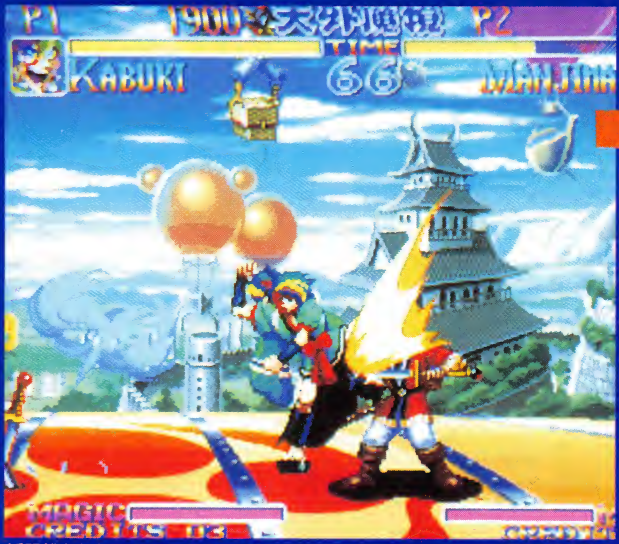
ストレートを3連発、そして極楽体当たりを繰り出す。ダメージ自体もかなり大きく、ガードされてもスキが小さいので、一見使える技のように思えるが、小さいキャラ（特に綱手）には密着していないと全部入らないことが多く、しゃがんでいると空振りする場合もある。

ただし、キャンセルから出して連続技に組み込むことが可能で、しゃがみ弱蹴りをキャンセルしたり、大きいキャラ（極楽太郎）には、ジャンプ裏回り中蹴り→しゃがみ弱蹴り→キャンセル極楽ダイナマイツの6段攻撃も可能。

見慣れないコマンドだが、↓↙←の←に入れたままボタンを押せば入りやすい。

※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのものです。

カブキ団十郎



近距離立ちキックのひざ蹴りからパンチ、パンチ…



キックにつないで



パ〜ンチ！ よっしゃ！

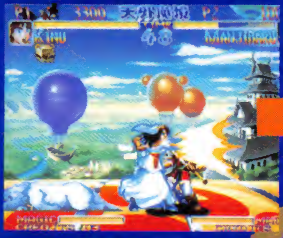
カブキクラッシュ
近距離立ち弱蹴り（A）〜A・B・C・AB

近距離立ち弱蹴り（ガードされても可）のひざ蹴りから、ジャブ、ストレート、後ろ蹴りとつなぎ、最後に中段パンチ（強パンチ）でしめる5段攻撃。

ほぼすべてのコンビネーションにいえることだが、コマンドは早めに入力すると出しやすいようだ（連打可）。

カブキクラッシュ自体は、密着していないと入りづらいので、技を決めるチャンスはかなり限られてくるだろう。ジャンプ強パンチで裏に回ってからの連続技に組み込めるのが救いといえる。

絹



シロのかたきっ！



ピシピシッ！



幽鬼が2発でしめる。密着から始めないと幽鬼が空振りするので注意

鬼の舞
近距離立ち中パンチまたは遠距離立ち中パンチ・A・→B・A

シロがやられたあとに使えるようになるコンビネーションなので、使う機会は少ない。

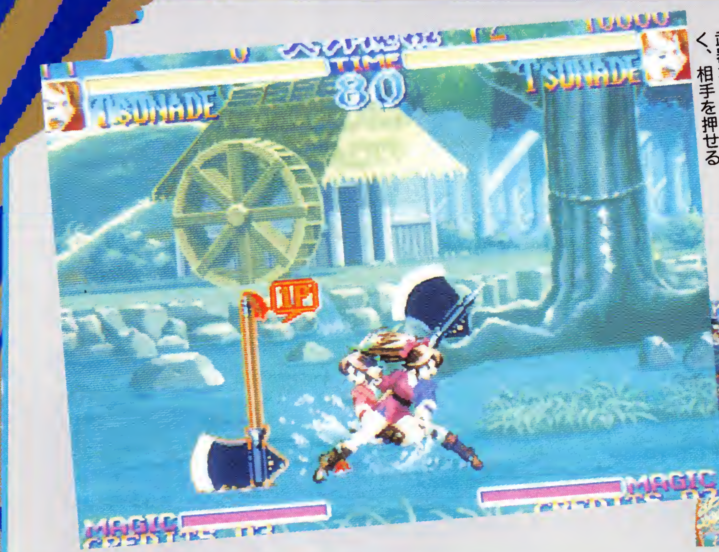
近距離もしくは遠距離の立ち中パンチから、遠距離立ち弱パンチ、遠距離立ち中パンチとつなぎ、最後に幽鬼（2HIT）でしめる。最初の一発目は遠距離立ち中パンチからでも最後まで出るのだが、間合いが開いてしまうため、最後の幽鬼が当たらない。

天外魔境真伝・武器の謎

各キャラがそれぞれ得意の武器を駆使して闘うのが特徴でもある本作。その武器にも細かな設定があるのに気づいた人はいるだろうか？ 極楽太郎、綱手の、いかにも重そうな武器を持った2キャラのみだが、武器がある、ないではジャンプや移動速度に若干の差が出てくる。それにより圧倒的な有利・不利が出ることはないだろうが、知っていて損はないと思う。

極楽太郎
ジャンプの対空時間が長くなる（その他は変化なし）

綱手
歩行、ダッシュのスピードが速くなる。ジャンプの移動距離が長くなる。



武器なしのほうがダッシュも速く、相手を押せる



同時にジャンプすると…

登場!!天外魔境真伝の3人+αのボスキャラ達

天外魔境真伝には、「マントーA」、「カラクリ兵」、「邪神斎」、そして邪神斎のパワーアップ後の姿である「ルシフェラー」の4キャラが存在する。どのキャラもまともに闘うと非常に手強い、まさにボスキャラ、という感じの敵ばかりだ。



マントーA(エース)

シリーズ最多登場達成！天外魔境シリーズの顔役？

「天外魔境」シリーズ総出演の、おなじみのキャラクター。かつての大門教13人衆の一人で、かなりの実力があるといわれているが、一説ではただの"バカ"だというウワサも…。今回は今までの汚名を返上しようと火の一族をまちうけるが、はたしてどうなることやら…。"馬鹿の術"を得意としているが、術ゲージの回復が極端に遅いため、基本的には1ラウンドに1回しか使うことができない。が、そこはやはりバカザルのマントーのことだから、あとのことは考えずにイキナリ"馬鹿の術"を使ってくる。しかし、"馬鹿の術"はマントーのバカさ加減にも勝る威力がある。

特性

対CPU戦でのボスキャラの筆頭として登場するのが、マントーだ。

特徴として、スタート直後、ほぼ確実に(大体9割位)ウマシカの術を使う。対応策は出の早い技でつぶす他、大ジャンプで跳び越えれば、硬直中のマントーに攻撃できる。

それ以外の通常時のパターンは、ひっかき、かみつき、オサルクラッシャー、気猿拳などを使ってくる。また、こちらの跳び込みや技の出に対して、昇猿拳でカウンターを取りにきたりもする。ひっかき、かみつきはガード不能だが離れて待てば当たらないので、硬直中に反撃できる。オサルクラッシャーはガードすればスキだらけだが、下段に判定がないのでそれ以外の技で反撃する。気猿拳はガードが無難。戦闘中、マントーが巻物を取ったら、再びウマシカの術を使うので反撃したい。



この技は確実にガード後反撃

馬鹿(ウマシカ)の術

ダメージ：4×最大20HIT

たくさんの馬と鹿が現れ蹴りまくる技。スタート直後にはほとんど出してくる。最大で20ヒットし、威力抜群だが、スキは大きいのでうまく反撃したい。



地上で食らうのだけはさけよう

気猿拳

ダメージ：20

マントー自身の顔の形をした飛び道具。ガードしたときのけずりダメージがかなり大きく、ヒットした場合にはダウンさせられてしまう。



連発されるとキビシイ

昇猿拳

ダメージ：8

アッパーを出しながら上昇する対空技。上昇中は完全無敵らしいのだが、CPUは引きつけて出すことが少ないので、空中ガード後に着地投げなどで反撃しやすい。



空中ガードが有効

猿巻旋風脚

ダメージ：8

宙に浮いた姿勢から、連続して回転蹴りを繰り出す技。ガードすると複数回けずりになり、宙に浮いているために足元に食らい判定がない。技の前後のスキも小さい。



めったに出さないのだが

ひっかき

ダメージ：16

地上を滑るように突進してきて、ヒットすると噛みつく。投げ扱いになっていて、ガードしていても食らってしまう。うまく空振りさせて反撃していこう。



ガードできないので間合いを離そう

かみつき

ダメージ：16

小ジャンプして噛みつく技。特性はひっかきとほぼ同じで、ガードしていても食らってしまう。ジャンプでも逃げられないので、やはり空振りさせていきたい。



これもかわして反撃したい



カラクリ兵

大門教の教祖「邪神斎」の護衛用として造られた殺人ロボット。パワーが桁外れに高いため、たとえ火の勇者といえども、たちまち死に至らしめることができる。その半面動きが鈍く、圧倒的なパワーで攻撃することしかプログラムされていないため、そのスキをついて、こちらがガンガン攻撃をしかけてペースを取ってしまえば、無防備の状態で攻撃を受けてくれる。様々な殺人兵器を装備している。

特性

カラクリ兵は、ガードしない、という最大の特徴があるので、それを利用して攻略すると闘いが楽になる。

ただし、こちらの連続技の途中に強引に投げなどで割り込むときがある（また、攻撃モーション中にダウン技以外の攻撃を食らっても、攻撃が中断されない）。防御力も高く、けずりダメージが非常に少ない。

同じ通常技を2度続けて出す、という特徴もあり、2発目まで待って、そのスキに反撃できる。

一度転ばせることができれば、もう勝ったも同然である。

前述の通り、ガードをしないため、カラクリ兵の起き上がりに再度ダウン技を重ねればいい。起き上がりに無敵を出すこともあるが、技の先端をあてるようにすれば食らわずこの技もよく2連発するので反撃は余裕。



同じ技を2連発するので、よく見てスキを狙おう

鋼の体を持った殺人兵器 様々な武器で襲いかかる

無敵

ダメージ：15

伸びきるまで（上半身の上昇中）がその名の通り無敵で、跳び込みを的確に返してくる。ただし、スキが非常に大きいので、空振りさせることができれば逆にチャンスだ。

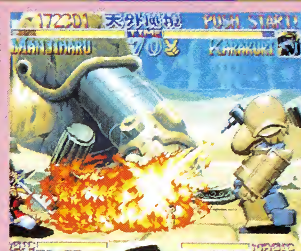


その名の通り無敵！ 起き上がりにも出してくる

焼殺

ダメージ：5

頭部が変形（？）し、砲塔らしき部分から、斜め下方向に向けて炎を吹き出す。複数回けずり&複数回ヒットの技で、見た目もダメージも派手な技だ。



攻撃範囲が激広い技だ

絶命

ダメージ：8

両腕を高速で振り回し、触れたものを吹っ飛ばす技。

カラクリ兵の特性で、攻撃を食らってもこの技で回り続け、強引に相討ちにされたりもする。まれにだが。



うっかり手を出すとイタイ

瞬殺

ダメージ：5

伸ばした手の先からバルカン状に攻撃をする技で、直接関係ないがちゃんと薬きょうを出している。

ダメージが大きく、できれば食らいたくない技である。



排莢している！ 芸が細かい

灼熱

ダメージ：40

投げ技あつかいで、片手で相手をつかまえ、しばらくためが入ったのちにエネルギーを放出し、吹っ飛ばす技。

例によってダメージが大きいうえ、屈辱的な技。



格好いいけど死ぬほど痛い！ 食らいたくない技だ

邪神斎

大門教13人衆を束ねる教祖　はたしてその正体は？



大門教13人衆のトップであり、教祖でもある邪神斎は氷系や雷系、テレポーテーションを得意として、その妖しげな術などで、相手の目を惑わしたりして闘う。パワーはあまり強くはないが、つかみどころのない動きから繰り出される術は、対戦相手にとってはかなり驚異的である。

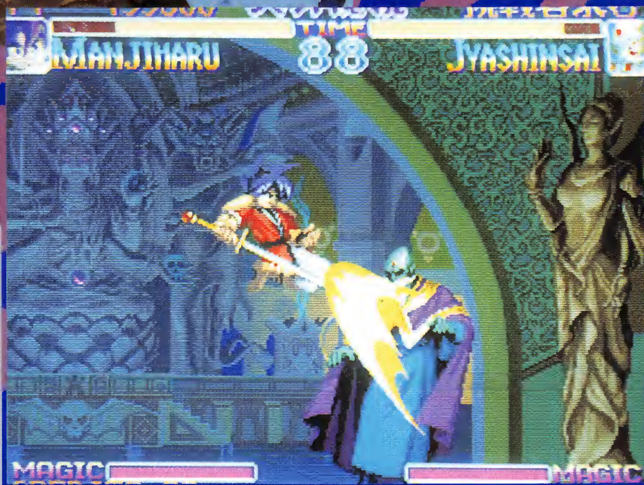
特性

邪神斎の特徴は、術（飛び道具）などは多彩でトリッキーなのだが、通常技が少ない、ということがいえる。さらに、その数少ない通常技の中に確実な対空技がない。つまり、ジャンプ攻撃をからめて攻めれば攻略しやすい、ということである。

一応、たまに思い出したように出す、指を伸ばす技（邪神烈撃）が対空らしいといえば対空らしいが、ほとんど出してこないうえ、近距離から跳び込めば返される恐れはないので、近くから跳び込むようにしよう。

間合いが離れると、飛び道具を連発してくる。飛び道具自体はそれほど威力が大きくないし、大ジャンプで簡単に跳び越せる。ごくまれに、雷（2ヒット）→氷→火の鳥（4ヒット）の連続攻撃をしてくるが、本当にまれなので、見れたらラッキーだ。

ワープ（テレポート）に対しては、出現するところにジャンプ攻撃をすれば問題ない。へたにしゃがみキックなどで返そうとすると投げられる場合があるので、その点は注意。



邪神斎には対空技がないので、どんどん跳び込もう

凍神伝撃

ダメージ：15

いかにも当たると凍りそうな、下段（？）の飛び道具。

見た目の通り、当たると凍らされてしまう。だからといって直接攻撃で追い討ちをかけてくるわけでもないが。



当たると凍りそうでしょ？　その通り！

邪神降臨

ダメージ：16

なんだかよく分からない球状の物体で相手をつつむ、説明しづらい投げ技。

ジャンプ攻撃を浅く当てたりすると、この技でポイポイ投げてくる。



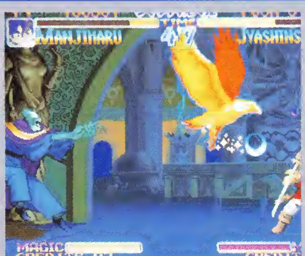
跳び込み技が高い位置で当たると投げられてしまう

炎化獄鳥

ダメージ：10×4

高い位置に出る鳥の形をした飛び道具。

一死送電→凍神伝撃→炎化獄鳥の連続技として、超まれに使うこともある。見れたらラッキー。それだけ。



めったに出さないんだ…撮影に時間がかかるっつーの！

一死送電

ダメージ：15×2

三角形の、いかにも当たるとシビレそうな物体を飛ばす、中段（？）の飛び道具。

当たると上から雷が落ちて2ヒットになる。CPUの使用頻度は高い。



こっちは落雷で感電してしまう…見たまんまだネ



ルシフェラー

格闘ゲーム史上最大キャラ? 圧倒的パワーを持つ破壊神

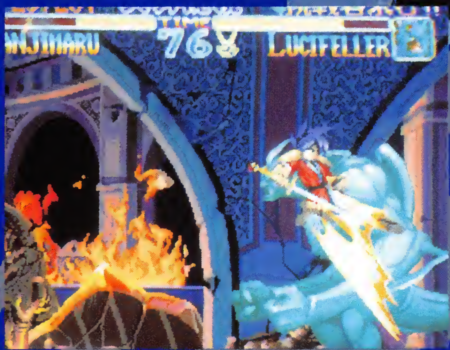
邪神斎の真の姿がこのルシフェラーだ。この姿を見た者は今まで一人もいない…。いや、いたのかもしれないが生きてはいない…。邪神斎本人でさえ、その力をコントロールすることができないため、全てを破壊するまでは、その攻撃をやめることはない。驚異的な耐久力、パワーを併せ持つ。

特性

さすがに最後のボスキャラだけあって、手強い相手だ。しかも、こいつもカラクリ兵と同じく、連続技に無理やり割り込んでくる（確率は低いが）。基本的な動きは、技をガンガン出しまくり、時折スターダストスピアで上空から攻めてくる。

だだ、こいつも邪神斎同様、至近距離での対空技を持っておらず、ジャンプ攻撃から着地後に連打の効く弱技を出せばかなり有効。

また、ルシフェラーはこちらの地上技をガードしたあとにハルマゲドンウィスプやスターダストスピアをよく出してくるので、リーチが長くスキの小さい技を持つキャラは、遠めの間合いから技を当てて、ガードして様子を見ながらルシフェラーの技の空振りを攻撃するのがいい。ダウンさせたら起き上がりに再びダウン技を重ねると、結構食らってくれる。とにかく投げられないよう、接近戦では攻撃の手を休めないようにする。



こいつも近い間合いでの対空技がない！ どんどん跳び込もう

ハルマゲドンウィスプ

ダメージ：3

腕を地面に叩き付け、衝撃&火柱で攻撃する。

上がっていく火柱の根元から攻撃判定があり、多段ヒットとなる。見た目ほどダメージは大きくない。



空中ガードで大ダメージを防止しよう

デッドリークライム

ダメージ：32

片手で相手の頭をつかみ、ジャンプして地面に叩きつける豪快な投げ技。

ダメージも大きいのだが、奥義のヘルストームを食らうよりは断然マシである。



上空高くから急降下！ 痛そうな投げ技である

スターダストスピア

ダメージ：24

大きくジャンプし、一度画面外まで消え、キックを出しながら猛スピードで降下する。

見た目の通りしゃがみガードできないが、ガード後、一部のキャラは反撃可能。



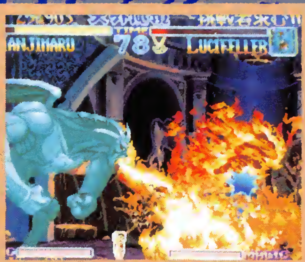
猛スピードで画面外から突進する技

ヘルストーム

ダメージ：氷 10
炎 3×5
雷 8×3

投げ扱いの技で、つかんで凍らせ、炎のブレスで燃やしたあと、雷でしめる技。

ダメージが非常に大きく、攻撃の隙間に強引にこの技をひねり出したりしてくる。



大ダメージ確実！ 術のフルコース投げだ！



戦国卍丸と天雷で斬りふせろ!!

対CPU攻略

攻略／ジェイケイ

基本戦法

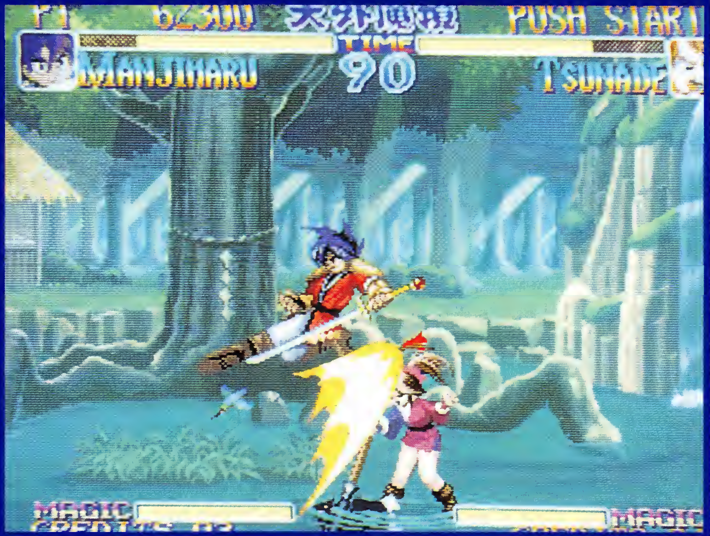
ダッシュ斬りの先端を当てるように出すと、CPUはほとんどガードせずに食らってくれる。そのあとはバックステップして間合いを離して再びダッシュ斬りをひたすら繰り返せばいい。たまにジャンプで跳び越すことがあるが、着地を投げるなり連続技を決めるなりすればいい。この戦法はジライアとボス4キャラ以外に有効。

ジャンプ強蹴り（裏回り可能）→近距離立ち中蹴り→しゃがみ中斬りキャンセル強卍斬り×3発、の6段連続技が非常に強力（体力ゲージ半分程度減らせる）なので、返されても気にせずに跳び込み、狙い続けるだけでも結構勝てる。極楽にはききづらく、マントー、カラクリ兵、ルシフェラーにはきかない。

毒つぼが出てきたら、CPUが取るのを待つといい。たまにジャンプで跳び越えてくるが、ダッシュ斬りなどで無理やり押して取らせてしまおう。取ったらダッシュで密着して天雷や連続技を決めよう。



ダッシュパンチとバックステップを繰り返していこう



ジャンプ強蹴りからの連続技を狙い続けてもいい

奥義	術
松虫斬り（武） →→（N）＋斬り	雷光（武） ↓↓＋A
卍斬り（武） ↓↘→＋斬り	迅雷（武） ↓↓＋B
空中松虫斬り（武） ジャンプ中に↑↑＋斬り	天雷（武） ↓↓＋C
卍掌底（素） →↘↓↙←＋斬り	

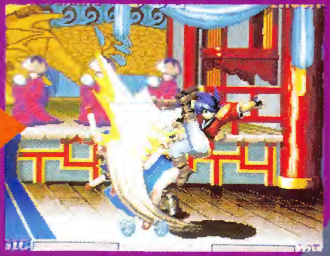
武器＝武・素手＝素と表現しています
（N）はレバーニュートラルです

コンビネーション

卍丸
コンビネーション
近距離立ち中パンチ〜↓↘→＋D・D・B・D

最初のパンチをキャンセルして相手の背後に回り、回し蹴り、アッパー、サマーソルトキックを決める。すべて決まればダメージも結構大きい。

かなり素早い4段攻撃で、2発目に裏へ回るために逆ガードとなり、相手は反応しづ



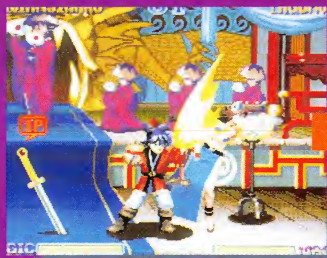
攻撃	名　前	武器	ダメージ比較
術	雷光	武	
	迅雷	武	
	天雷	武	剣× 雷
奥義	松虫斬り	武	
	◉斬り	武	
	空中松虫斬り	武	
	◉掌底	武	弱 中 強

状態	攻撃	名　前	C	武器	ダメージ比較
立ち近距離	投げ技	葛打ち	×	武・素	×3
		◉背負い	×	武・素	
ジャンプ上昇中	武器投げ	剣投げ	×	武	
立ち	特大攻撃	跳ね車	×	武	
しゃがみ		草薙	×	武	×2
立ち		月光燐	×	素	
しゃがみ		月光燐	×	素	
立ち近距離	弱斬り	柄打ち	○	武	
	中斬り	雁金	○	武	
	強斬り	逆袈裟	○	武	
	弱キック	膝蹴り	×	武・素	
	中キック	脛打ち	×	武・素	
	強キック	顎削ぎ蹴り	×	武・素	
立ち遠距離	弱斬り	脛（腰）刈り	×	武	
	中斬り	胴貫	×	武	
	強斬り	袈裟断	×	武	
	弱キック	側蹴り	×	武・素	
	中キック	回し蹴り	×	武・素	
	強キック	追槍脚	×	武・素	
しゃがみ	弱斬り	しゃがみ柄打ち	○	武	
	中斬り	鉈払い	○	武	
	強斬り	竜尾	×	武	
	弱キック	地擦り	○	武・素	
	中キック	旋風地擦り	×	武・素	
	強キック	竜巻脚	×	武・素	
垂直ジャンプ	弱斬り	首打ち	×	武	
	中斬り	鴉落とし	×	武	
	強斬り	鬼刈り	×	武	
	弱キック	蹴り上げ	○	武・素	
	中キック	跳馬脚	○	武・素	
	強キック	跳転脚	○	武・素	
斜めジャンプ	弱斬り	風斬り	×	武	
	中斬り	鬼刈り	×	武	
	強斬り	兜割り	×	武	
	弱キック	足刀	○	武・素	
	中キック	鷹舞脚	×	武・素	
	強キック	跳馬脚	○	武・素	
立ち近距離	弱パンチ	顎削ぎ	○	素	
	中パンチ	昇雷拳	○	素	
	強パンチ	回転打ち	×	素	×2
立ち遠距離	弱パンチ	正拳突き	○	素	
	中パンチ	顔砕弾	×	素	
	強パンチ	烈雷拳	×	素	
しゃがみ	弱パンチ	貫き拳	×	素	
	中パンチ	肝さらい	×	素	
	強パンチ	脛折り	×	素	
垂直ジャンプ	弱パンチ	首打ち	×	素	
	中パンチ	雷槌刀	×	素	
	強パンチ	雷槌刀	×	素	
斜めジャンプ	弱パンチ	首打ち	×	素	
	中パンチ	雷槌刀	×	素	
	強パンチ	雷槌刀	×	素	
ダッシュ	斬りボタン	ダッシュ雁金	×	武	
		ダッシュ顔砕弾	×	素	
	蹴りボタン	ダッシュ顎打ち+	×	武・素	
	B+Cボタン	鳩尾砕き	×	武・素	

Cはキャンセルがかかるか否か
キャンセル表、ダメージ比較は編集部調べ



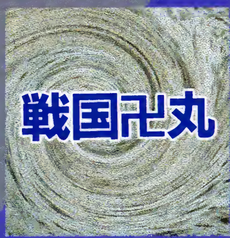
武器を手放した時のみ使える



ボタンは連打でもいいが素早く入れる必要がある

らいだろう。ただし、ガードされると3発目が空振りしてスキができる。2発目で止めれば反撃はされにくい。
どのコンビネーションにもいえることだが、ガードされるとヒットストップ（攻撃が当たったときのスロー）がかからないため、最後まで出すのが難しい。都合がいいといえば都合がいいのだが。
卍丸は天雷や投げなどで武器を手放す場合が多いので、ぜひ活用したい技だ。

強力な連続技なみいる敵を



VS

スタート時ぐらいの間合いを保ちつつ、跳び込みを近距離立ち強蹴り（しゃがみ強斬りでも可）で返す。何もしないようならしゃがみ強斬りを出すと結構当たる。たまに卍斬りや松虫斬りを出してくることがあるが、卍斬りはガードできればしゃがみ強斬りなどで、松虫斬りは立ちガードすれば少し前に歩いて特大攻撃などで反撃が可能。待ち気味に闘っていくと勝ちやすい。ダッシュパンチパターンでもOK。



跳び込みをしっかり返していこう

VS 極楽太郎

ラウンド開始時よりもやや遠めの間合いから、相手を跳び越すように大ジャンプすると、対空技を空振りするので、着地後に投げや連続技（しゃがみ中斬りキャンセル卍斬り×3など）を入れることができる。極楽大旋風根には当たってしまうが、空中ガードしていれば着地後投げや連続技が入るので、ジャンプ中は技を出さずに空中ガードしておこう。

こいつにもダッシュパンチパターンが効く。



空中ガードを忘れずに

VS 大蛇丸

一度転ばせて、起き上がりに特大攻撃を重ねておくと、高い確率で食らってくれるので、ひたすら重ね続けるだけで勝つことができる。最初にダウンさせるには、いきなり特大攻撃を当てにいってもいいし、竜槍連撃などのスキを見てダッシュ攻撃を当てにいってもいい。特大攻撃をガードされて反撃されることもあるが、たいしたダメージは食らわないので気にせず繰り返していけばOK。ダッシュパンチでもいい。



特大攻撃だけでいい

VS ジライア

ラウンド開始後、まずはヒットするまで松虫斬りでひたすら突っ込む。ガードされても反撃されることはまずない。ヒットしたら相手は起き上がりに鎌いたちを出してくるので、松虫斬りの着地後すぐ再び松虫斬り（強）を出すとヒットする。それを繰り返し出し続けていくだけでいいだろう。

ダウンさせたあと、松虫斬りの代わりに天雷などを決めることもできる。

ダッシュパンチパターンは効きにくい。



VS 綱手

基本的には対卍丸と同じ。ガードを固めて一定間合いを保ち、何もしないならしゃがみ強斬りを当て、跳び込んできたら近距離立ち強蹴りで返していく。回転独楽には天雷か、終り際を狙って特大攻撃を出せば当たる。注意したいのがダッシュ攻撃で、しゃがみガードできないうえ食らうと気絶してしまう。ガードできれば特大攻撃などで反撃が可能なので、ダッシュしてきたら立ちガードしよう。ダッシュパンチパターンも可。



しゃがみ強斬りがよく当たる

VS 八雲



待ちで闘えば楽に勝てる

とりあえずガードして待ち、跳び込んできたらしゃがみ強斬りで返し、ダッシュ攻撃をしてきたらガードしてから特大攻撃などで反撃する。王狼斬に対しては強（踏み込んで出すもの）の王狼斬のみしゃがみ強斬りなどで反撃していけばOK。

待つのが嫌ならダッシュパンチパターンでもいいし、跳び込みからの6段連続技を狙っていってもいい。連続技は画面端に追い詰めると決まりやすい。

VS カブキ団十郎

カブキは松虫斬りをガードしても反撃してこないので、何も考えずにひたすら連発してくだけで勝てる。間合いによって弱中強（大抵使うのは強）を使い分けていこう。ダッシュパンチパターンでもいいが、先端を当てるようにしないとカブキ烈空破を食らってしまうことがあるので注意。もし食らった場合は、そのあとカブキがすぐ近くに着地するので、起き上がったあと投げを入れることができるのを覚えておこう。

松虫斬りだけで勝てる



VS 絹



このあと跳び込んでもいい

とりあえず待ち、当たる間合いまで近づいてきたら遠距離立ち中斬りを出すと食らってくれる。これを繰り返しているだけで十分勝てるだろう。たまに立ち中斬りのあとシロ攻撃をしてくることがあるので、しっかりガードするように。立ち中斬りを当てたあとすぐ跳び込み、連続技を狙っていくパターンでもいい。シロ攻撃なら連続技を決められるし、出さなくてもなぜか対空技を食らうことは少ない。ダッシュパンチパターンも可。

カラクリ兵



空中松虫斬りで画面端まで追い詰める



無敵を空振りしたら歩いて投げを入れよう

まず離れて垂直ジャンプからの強空中松虫斬りを繰り返して画面端まで追い詰める。そのあとはダウンさせたあとガードして様子を見て、カラクリが無敵を出してきたら歩いて投げを入れ、パンチだったらガード後バックジャンプ強松虫斬りを入れる。あとは繰り返し。いきなり特大攻撃を当てて、起き上がりにも特大攻撃を重ね続けるだけでもいい。無敵を出されると食らってしまうが、これは諦める。また、離れてしまったあとダウンさせるのには、カラクリ兵はパンチやキックを出すと2回続けて出すので、2発目の空振りにダッシュ攻撃を当てるといい。

マントー

ラウンド開始直後、ほとんど馬鹿（ウマシカ）の術を出してくるので、少しだけ待ってから大ジャンプで跳び越し、後ろから回転下段斬りを入れてやろう。そのあとはマントーの起き上がりに、ぎりぎり当たる間合いから回転下段斬りを出すと、何かしようとして食らってくれるので、繰り返していけばいい。昇猿拳を出してくることもあるが、空振るので投げを入れよう。ただ、ダウンしたときにアイテムが出てきてパターンが崩れることがある。そのときはできるだけ離れて待ち、ひっかきやかみつきを空振りしたあとや、オサルクラッシャーをガードしたあとに回転下段斬りを入れていく。待ちパターンだけで闘ってもいい。



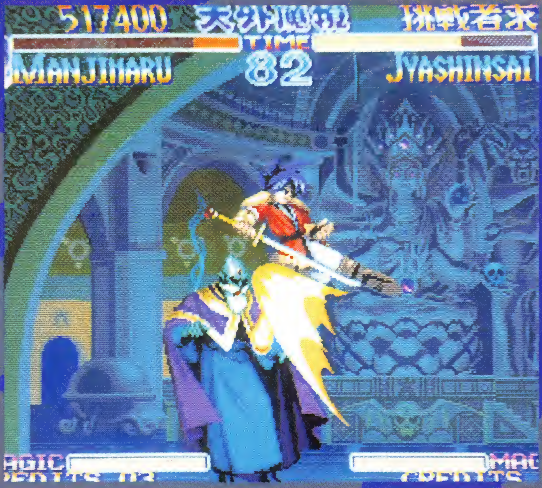
ウマシカは跳び越して反撃



このあと回転下段斬りを

邪神斎

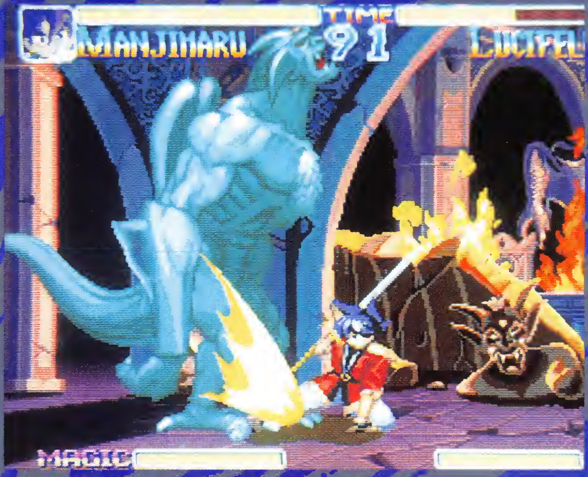
こいつは近い間合いでの対空技がないので、間合いを詰めて前ジャンプ強蹴りで跳び込み、しゃがみ弱蹴りを当てたあと、前ジャンプ強蹴り（裏回りになる）→しゃがみ弱蹴り×2をひたすら繰り返すだけで勝てる。パターンが崩れて間合いが離れてしまったときは、大ジャンプ強蹴りで跳び込み、パターンに持っていくといい。6段連続技を決めることも可能。



ここから連続技を狙っていってもいい

ルシフェラー

こいつも近い間合いからの跳び込み強蹴り→しゃがみ弱蹴り×2の繰り返しが有効。端に追い詰めたらしゃがみ弱蹴りを3発にしよう。スターダストスピアで逃げられたら、少しだけ前進して再びジャンプ強蹴りで跳び込めばいい。離れてしまったら、とりあえずしゃがみガードして待ち、ハルマゲドンウィスプの空振したあとや、スターダストスピアをガードしたあとに大ジャンプ強蹴りで跳び込み、パターンに持っていこう。たまに食らいつつも投げを入れてくることがあるが、ジャンプ強蹴りをなるべく引き付けて当てるのと、着地後のしゃがみ弱蹴りへのつなぎを素早くするように注意すればある程度は防げる。それでも投げられたら運が悪かったとあきらめる。



しゃがみ弱蹴りを２発当てて再び跳び込む



できるだけ引き付けよう



八雲

コンビネーション

基本的に武器投げによって素手状態にならない八雲には、コンビネーションがない。

その代わり、というわけではないだろうが、八雲は武器を無尽蔵に投げることができる。また、術にも強力なものが多く、特に不動はガード時のけずりが非常に大きく、CPU戦で頼れる技だ。白虎、鳴神もかなり使い勝手がいい。

奥義でも王狼斬が使いやすい。出るのが早く、攻撃判定も強く、ダウンを奪える。加えて身を乗り出すためにリーチも非常に長い。

結局、八雲にはコンビネーションに頼る必要はない。頼らなくても充分に闘えるだろう。



狼斬で勝ち抜け！不動でカバー

対CPU攻略

攻略／ジェイケイ

基本戦法

できるだけ間合いを離して垂直か後ろにジャンプし、頂点あたりで武器を投げるのを繰り返すだけ。八雲は武器を投げてもなくならず、何度でも投げることができる、ということを利用したパターンで、対CPU戦では非常に有効。

相手を画面端に追い詰めたら不動での削りが効果的。相手によってはほぼ確実にガードしてくれる（当たるよりガードのほうがダメージが大きい）。この時、けずり終わるまで待っていてもいいが、CPUはこの技を立ちガードするので、近づいて不動が消える直前にしゃがみ中斬りを当てるとヒットし、不動の残りにも当たって2HITにすることができる。タイミングが遅れると不動は当たらないので、キャンセル王狼斬の連続技を決めよう。

通常技の遠距離立ち中斬りは、リーチがそこそこ長く、スキが小さいので、CPU戦で重宝する技だ。対空技としては、しゃがみ強斬りが使える。やや早めに出そう。



しゃがみ中斬り不動でダメージ

奥義	術
王狼斬 ↓↘→＋斬り	白虎 ↓↓＋A
狼牙天輪 →↓↘＋斬り	鳴神 ↓↓＋B
百花繚乱 →↓↘（N）＋CD	不動 ↓↓＋C

武器＝武・素手＝素と表現しています
（N）はレバーニュートラルです


ダメージが小さいので根気よくやろう

攻撃	名　前	武器	ダメージ比較
術	白虎	武	
	鳴神	武	×10
	不動	武	防御した場合10回分削れる
奥義	王狼斬	武	弱 中 強
	狼牙天輪	武	弱 強 中
	百花繚乱	武	
	流星脚	武	

状態	攻撃	名　前	C	武器	ダメージ比較
立ち近距離	投げ技	上弦脚落	×	武	
ジャンプ上昇中	武器投げ	戦輪砲	×	武	
立ち	特大攻撃	仙術芭蕉扇	×	武	
しゃがみ		連環脚	×	武	×2
立ち近距離	弱斬り	掌打	○	武	
	中斬り	残月刀	○	武	
	強斬り	狼顎連撃	△	武	×2
	弱キック	斧刃腿	×	武	
	中キック	側中腿	×	武	
	強キック	狼牙旋風脚	×	武	
立ち遠距離	弱斬り	掌打	○	武	
	中斬り	上弦神風	×	武	
	強斬り	狼牙疾風刃	×	武	
	弱キック	端脚	×	武	
	中キック	膝撃	×	武	
	強キック	竜撃砲	×	武	
しゃがみ	弱斬り	閃空波	×	武	
	中斬り	地疾旋風	○	武	
	強斬り	残月刃	○	武	
	弱キック	前掃腿	×	武	
	中キック	前掃腿	×	武	
	強キック	地掃砲	×	武	
垂直ジャンプ	弱斬り	扇打	×	武	
	中斬り	上弦神風	×	武	
	強斬り	天砕牙	×	武	
	弱キック	狼爪脚	×	武	
	中キック	狼爪脚	×	武	
	強キック	狼爪脚	×	武	
斜めジャンプ	弱斬り	扇打	×	武	
	中斬り	上弦神風	×	武	
	強斬り	天砕牙	×	武	
	弱キック	狼爪脚	×	武	
	中キック	狼爪脚	×	武	
	強キック	狼爪脚	×	武	
ダッシュ	斬りボタン	躍歩残月刃	×	武	
	蹴りボタン	躍歩膝撃	×	武	
	B+Cボタン	躍歩竜撃砲	×	武	

△は２段技。２発目のみキャンセル可

戦国卍丸 VS



食らったら歩いて再び遠立ち中斬りを当てにいく

遠距離立ち中斬りの先端を当てるように出し、食らったら前進して再び遠距離立ち中斬りを当てて押していく。ガードされた場合、卍斬りを出したり、跳び込んでくるので、ガードして様子を見ておき、卍斬りがきたら2発か3発か見極め、ガード後しゃがみ中斬りキャンセル王狼斬で反撃、跳び込んできたらしゃがみ強斬りで返す。何もしてこないようなら再び遠立ち中斬りを当てにいけばOK。端に追い詰めたら不動で削る。

武器投げと王
低い攻撃力は



武器投げだけでも楽に勝てる

極楽太郎 VS

基本パターンで問題ない。また、対卍丸と同じ戦法でも勝つことが可能。遠立ち中斬りでガードされるまで押していき、ガードされたらダッシュ斬り、極楽ヘッドスライディング、極楽体当たりを出してきたらガードして弱王狼斬で反撃、なにもせずに転がってきたらしゃがみ中斬りキャンセル王狼斬を入れよう。端に追い詰めたら不動でけずってやろう。ただ、間合いが近いと攻撃されて相討ちになってしまうことがあるので注意。

八雲

CPU八雲は勝手に動き回るので、ガードを固めて待ち、反撃を中心に闘うといい。跳び込んできたらしゃがみ強斬りで、王狼斬は強なら（踏み込んで出してくるもの）ガード後に王狼斬で反撃、ダッシュ攻撃はガード後に特大攻撃で反撃が可能。たまに離れて蹴りを出すことがあるが、必ず3連発するので、ガードして3発目の空振りに王狼斬を入れよう。ダウンさせたあとなどは少しずつ間合いを詰め、不動でのけずりも狙おう。

跳び込まれたらしゃがみ強斬り



綱手

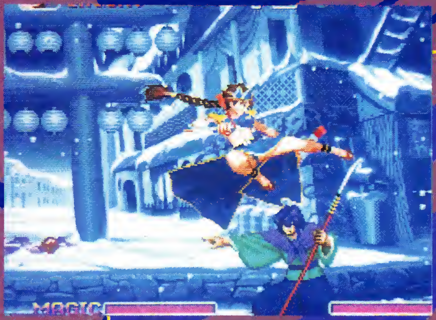
まず弱王狼斬を相手が食らうまで出してダウンさせる。ダウンしたらすぐにダッシュて近づき、跳び込み（前ジャンプ）から流星脚を出すとよく食らってくれる。あとは起き上がりに流星脚を重ね続ければOK。
相手を端に追い詰めた場合、たまにナメクジ神隠で逃げられてしまうことがあるのだが、この場合は出てくるところに王狼斬を当ててダウンさせ、再びパターンにもっていけばいい。



起き上がりに流星脚を重ね続けてはめる

大蛇丸

基本パターンでOK。他に、対卍丸戦と同じ戦法でも勝てる。こいつは遠距離立ち中斬りをガードすると、かんざし投げや竜槍連撃を出すことが多いので、すぐに跳び込んでジャンプ強蹴り→しゃがみ中斬りキャンセル王狼斬の連続技を決めよう。また、起き上がりのガードが甘いので、跳び込みからの連続技や流星脚、特大攻撃などを重ねておくとほぼ食らってくれる。アイテムが出てきてもパターンが崩れない流星脚がいい。


こうなったら連続技を

カブキ団十郎

まず遠距離立ち中斬りを当て、すぐに跳び込んでジャンプ強蹴り→しゃがみ中斬りキャンセル王狼斬の連続技を狙っていく。ジャンプ強蹴りをガードされても、なぜかほとんどそのあとの2発を食らってくれる。ただ、跳び込みを返されることがあり完璧ではないので、これを繰り返して端に追い詰め、不動削りを狙っていこう。こいつも間合いが近いとガードしてくれないので、ギリギリ届く間合いから出すように注意。

このぐらい離れていればＯＫ



自来也

綱手戦同様、王狼斬でダウンさせ、起き上がりに弱王狼斬の先端を重ねると、自来也は鎌イタチを出そうとして食らうので、繰り返し重ね続けていけばOK。画面中央なら弱王狼斬をあてたらすぐ前ジャンプして着地で弱王狼斬を出すとバッチリのタイミングだ。起き上がりに近づき過ぎると鎌イタチを出してくれないのに注意。不動でけずるなら起き上がりに出してくる鎌イタチを垂直ジャンプしてから出すようにするといい。


起き上がりに王狼斬を重ねる

絹


遅めに流星脚を出さないと食らうことがある

ほとんど基本パターンでOK。また、対卍丸戦と同じ戦法でも勝てる。遠距離立ち中斬りをガードされた場合、鳥寄せや立ち強蹴り（シロの砂かけ）を出してくることが多いので、すぐに跳び込み、ジャンプ攻撃から連続技を狙っていこう。端に追い詰めたら、起き上がりに跳び込むと、無理やり返そうとしてくるので、流星脚を重ねるなり連続技を狙っていくなりを繰り返していけばいい。やはりお勧めは流星脚だ。

マントー VS



起き上がりに流星脚ではめる



これをガードしたら特大攻撃などで反撃

開始直後、ほとんど馬鹿（ウマシカ）の術を出してくるので、出されたのを見たら少し引きつけてから跳び込み、流星脚で反撃しよう。まれにオサルクラッシャーや猿巻旋風脚を出してくることがあるが、オサルクラッシャーはガードしてしゃがみ強斬りキャンセル王狼斬で反撃が可能、猿巻旋風脚はガード後しゃがみ中斬りキャンセル王狼斬を出すと馬鹿（ウマシカ）の術を出そうとして食らってくれる。そのあとは画面端と端より少しだけ近い間合いで待ち、ひっかきやかみつきを空振りしたらしゃがみ中斬りキャンセル王狼斬を入れ、オサルクラッシャーを出してきたらガードしてしゃがみ強斬りキャンセル王狼斬か特大攻撃で反撃していく。特大攻撃は相手を気絶させられるので、そのあと連続技を決めよう。画面端と端だとひっかきやかみつきの空振りにしゃがみ中斬りが届かないので注意。

カラクリ兵 VS



カラクリ兵は絶対にガードしない

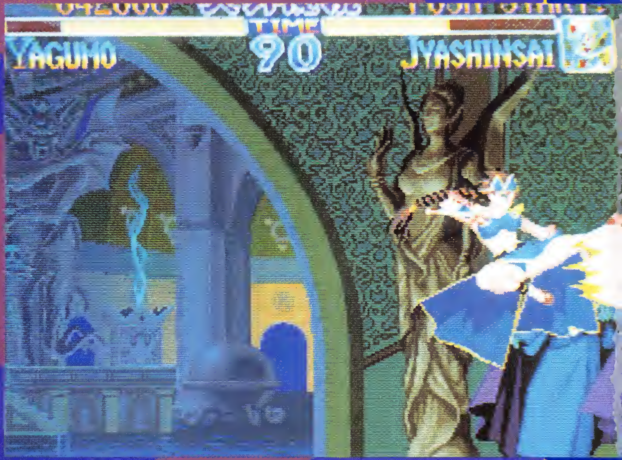
こいつはガードをしないので、スタート直後から王狼斬を出してダウンさせ、起き上がりに王狼斬を重ねていくだけで勝つことができる。端に追い詰めたら一定間合いをキープしてタイミングよく弱王狼斬を出し続けていけばいい。無敵を出されることがあるが、王狼斬の先端が当たるように出していれば食らわないので、すぐに王狼斬を当ててやれば問題ない。パターンが崩れたら、適当に王狼斬を出すなり、パンチやキックを待ち（必ず2連発してくる）2発目の戻りに王狼斬を当てるなりしてパターンに持っていこう。



武器投げを繰り返してもいい

邪神斎 VS

邪神斉は対空といえる技を持っていないので、跳び込みから連続技を繰り返すだけで勝つことができる。ただし、遠めの間合いから跳び込むと飛び道具を食らうことがあるので、なるべく近い間合いから跳び込むようにしよう。不動での削りも有効。遠めから出すようにしないと投げられたりするので注意。



確実に連続技を決めていこう

ルシフェラー VS

まずスタート直後に弱王狼斬を出すとヒットすることが多い。ガードされた場合、ハルマゲドンウィスプかスターダストスピアを出してくるので、ハルマゲドンウィスプは空振りするのですぐに王狼斬（中がいい）を当て、スターダストスピアはガード後すぐに強王狼斬で反撃しよう。このあとの場面でも王狼斬をガードされたときはこの対応をしていこう。王狼斬がヒットしてダウンしたら、すぐに鳴神を出し、ヒット、ガードに関わらず画面端まで追い詰める。ガードされた場合は鳴神が消えた直後に弱王狼斬を出そう。こうして画面端に追い詰めてダウンさせた状態になったら、対カラクリ兵戦同様起き上がりに王狼斬の先端を重ねてけばOK。鳴神を重ねるとほとんど食らってくれるので、術ゲージがたまったら使っていこう。



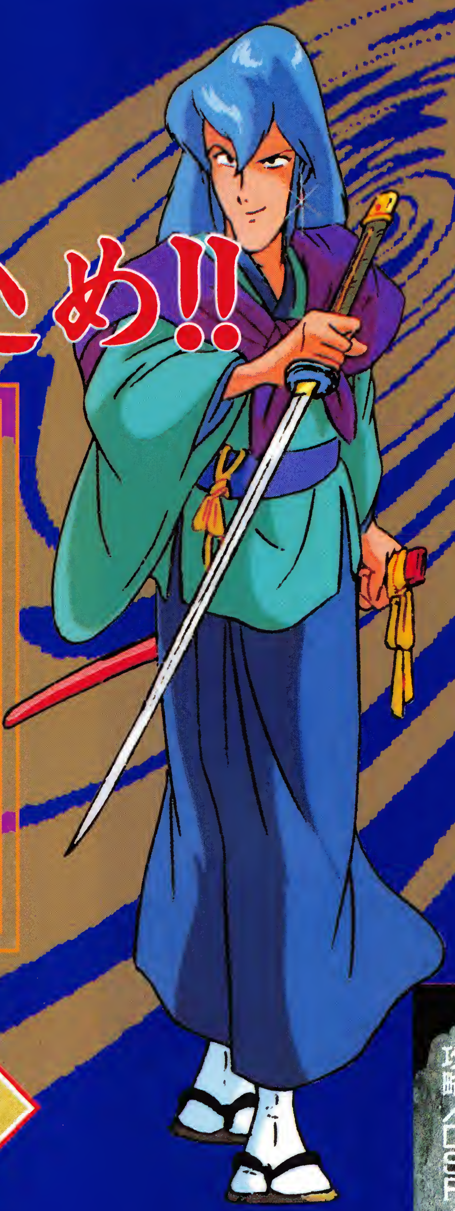
王狼斬をガードされた場合…



こうなるのですぐに中王狼斬で反撃

飛び道具と攻撃で攻め込め!!

大蛇丸



コンビネーション

氷竜返し
→↘↓↙←+AB

コマンドを入力すると、一瞬上段ガードのポーズが出る。その防御ポーズ中に相手の直接攻撃が当たると氷竜で反撃する。

いわゆる当て身投げ、ではなく当て身攻撃という感じで、技が成立するためには条件が必要である。まず、ガードポーズのときに術ゲージが満タンでなければ、当て身どころかガードポーズ中なのに攻撃を食らってしまう。また、ジャンプ攻撃と立ちガードできない攻撃も当て身できず、氷竜の攻撃判定よりも長い攻撃（極楽の金棒など）に対しては空振りしてしまう。

弱点ばかり目立つように見えるが、直接攻撃の奥義を当て身できるので、使いこなせば格好いい技だ。ダメージもかなり大きい。



見事に氷竜で反撃する。タイミングはシビア

対CPU攻略

攻略／DSP・たろりん

基本戦法

大蛇丸はかんざし投げを使うだけでCPU戦を簡単に攻略できる。

かんざし投げはため技だが、ため時間が非常に短く連発できる。スキも小さく反撃を受けることはほとんどないし、なぜかCPUはこの技をざくざく食らってくれる。距離を離してこの技を連発しているだけでほとんどのキャラに対応できる。

ダッシュ攻撃（ダッシュしてB+C）も有効な技。スライディングキックで、相手をダウンさせることができる。リーチはあまりないが、この技もCPUにはよく決まるので、積極的に狙っていってもよいだろう。

相手が毒を取ったら、迷わずダッシュで近づいて凍竜。密着した間合いで出せば、相手の体力ゲージの半分以上を奪うほどの超威力だ。画面に毒アイテムが出たら相手が取るまで待つか、無理やり攻撃を当て（ガード可）、強引に取らせてしまおう。

対空技は近距離立ち強斬り、しゃがみ中斬りの2つ。間合いによって使い分けよう。



かんざし投げだけで勝てる相手も多い

奥義	術
かんざし投げ〔武〕〔素〕 ←ため→+斬り	雨竜〔武〕 ↓↓+A
竜槍連劇〔武〕 斬りボタン連打	氷竜〔素〕 ↓↓+A
	凍竜〔武〕〔素〕 ↓↓+B



毒を取らせたら凍竜を決めれば特大ダメージを与えられる

スキの小さい凍竜ダッシュ

攻撃	名前	武器	ダメージ比較
術	雨竜	武	
	氷竜	素	
	凍竜	武・素	一回につき
奥義	かんざし投げ	武・素	
	竜槍連撃	武	弱 中 強 ×3

状態	攻撃	名前	C	武器	ダメージ比較
立ち近距離	投げ技	すかし投げ	×	武 素	
ジャンプ上昇	武器投げ	槍投げ	×	武	
立ち	特大攻撃	飛竜雷撃	×	武	
しゃがみ		豪冷斬	×	武	
立ち		大和震撃	×	素	
しゃがみ		地神震撃	×	素	×2
立ち近距離	弱斬り	雹斬り	○	武	
	中斬り	零雹斬り	○	武	
	強斬り	落零斬り	○	武	
	弱キック	立脚	×	武・素	
	中キック	地脚	×	武・素	
	強キック	烈扇脚	×	武・素	
立ち遠距離	弱斬り	紫水	×	武	
	中斬り	零波斬	×	武	
	強斬り	紫閃斬り	×	武	
	弱キック	立脚	×	武・素	
	中キック	地脚	×	武・素	
	強キック	麟転脚	×	武・素	
しゃがみ	弱斬り	水斬	×	武	
	中斬り	冷斬	×	武	
	強斬り	雹斬	×	武	
	弱キック	水脚	×	武・素	
	中キック	冷脚	×	武・素	
	強キック	紫舞脚	×	武・素	
垂直ジャンプ	弱斬り	落斬	×	武	
	中斬り	紫閃	×	武	
	強斬り	烈紫閃	×	武	
	弱キック	落脚	×	武・素	
	中キック	落紫脚	×	武・素	
	強キック	落烈紫脚	×	武・素	
斜めジャンプ	弱斬り	落斬	×	武	
	中斬り	紫閃	×	武	
	強斬り	烈紫閃	×	武	
	弱キック	落脚	×	武・素	
	中キック	落紫脚	×	武・素	
	強キック	落烈紫脚	×	武・素	
立ち近距離	弱パンチ	閃光撃	○	素	
	中パンチ	閃光撃	×	素	
	強パンチ	烈光撃	○	素	
立ち遠距離	弱パンチ	閃光撃	×	素	
	中パンチ	閃光撃	×	素	
	強パンチ	烈光撃	○	素	
しゃがみ	弱パンチ	水撃	○	素	
	中パンチ	冷撃	×	素	
	強パンチ	雹撃	×	素	
垂直ジャンプ	弱パンチ	落火撃	×	素	
	中パンチ	落紫撃	×	素	
	強パンチ	落烈紫撃	×	素	
斜めジャンプ	弱パンチ	落紫撃	×	素	
	中パンチ	落烈紫撃	×	素	
	強パンチ	落火撃	×	素	
ダッシュ	斬りボタン	ダッシュ零雹斬り	×	素	
		ダッシュ閃光撃	×	素	
	蹴りボタン	ダッシュ地脚	×	素	
	B+Cボタン	韋駄閃脚	×	素	

八雲の奥義、王狼斬を受け止めて…





跳び込みを確実に返していければ勝てるだろう

VS 戦国卍丸

基本的にはダッシュ攻撃・かんざし投げで攻めるパターンでよい。

卍丸はよく跳び込んでくるので、近距離立ち強斬りで返していこう。ただしタイミングが難しいので慣れが必要だろう。

卍斬りもよく使ってくる。ガード回数を見極めて反撃しよう。中間距離では2発までしか出して来ず、密着状態から出してきたときのみ3発出してくる。ガード後すぐに攻撃を出せば反撃が可能だ。



空中ガード後反撃していこう

VS 極楽太郎

空中ガードしながら大ジャンプで対空技を誘い、空中ガードして（空振りさせて）、反撃するパターンが有効だ。

極楽は対空技として極楽大旋風根、立ち強蹴りなどを使う。大旋風根は空中ガード後着地にしゃがみ強斬りを決める。立ち強蹴りは当たらないことが多く、跳び越えて極楽の後ろ側に着地できるので、強の竜槍連劇を決めよう。

極楽ファイアーを使うこともあるが、空中ガード後少し歩いてから凍竜でバッチリ。

VS 綱手

注意しなければならないものは、回転蹴り、ジャンプ攻撃、特大攻撃の3つだ。どれもダメージが大きい。

その中でも特に特大攻撃は垂直ジャンプと見分けづらいので注意。ガードすればダッシュ攻撃などで反撃ができる。力王を使って攻撃力をアップさせたら、無理に手出しするのは危険。力王の効果が切れるまで様子を見た方がよい。これらに気をつけつつ、ダッシュ攻撃やかんざし投げで攻めていこう。


ダッシュ攻撃での攻めが有効

VS 大蛇丸

かんざし投げ、ダッシュ攻撃のいずれのパターンでもよい。かんざし投げの場合、まれにCPU大蛇丸もかんざし投げを出してきて相討ちになることがあるが、気にしない。大蛇丸はあまり対空技が強くないので、ジャンプで跳び込んでいき、ジャンプ強キック→竜槍連劇の連携を繰り返してもよいだろう。

CPUの使う技では、しゃがみ特大攻撃が要注意。リーチが長く威力も高い。距離を離していればほぼ問題はない。

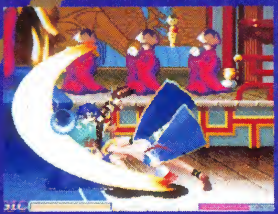


大蛇丸もダッシュ攻撃で勝てる

VS 八雲

かんざし投げ・ダッシュ攻撃で攻めればよい。

八雲は立ちキック→しゃがみキック→立ちキックや、立ち中斬り→立ち強斬りといった連係技をよく使ってくる。これらの連係の途中で反撃することは難しいので、確実に全部ガードしてから反撃に転じるように。中間距離からの王狼斬もよく使う。リーチが長く、思わぬところからでも届く技なので注意。ガードすればスキが大きいので反撃できる。


王狼斬はガード後反撃が可能

VS カブキ団十郎

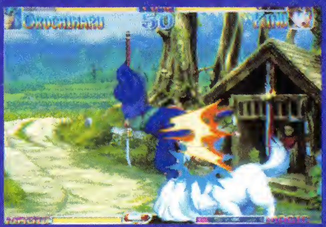
カブキは遠距離立ち強斬りや下段二刀斬りなど、リーチ・判定が強力な技を多用するので、接近戦は危険。対空技もカブキ烈空破があるので、ジャンプ攻撃も危険だ。

そんなカブキに対しては、距離を離してのかんざし投げ連発が最もよい。こうしてカブキを近づけないようにする。

また、立ち中斬りなどをガードさせるとよく跳び込んでくるので、それを近距離立ち強斬りで落としていくのもよいだろう。


かんざし投げ連発が有効

幽鬼でなければ蹴りを出すようにしよう



VS 絹

絹はダッシュ攻撃に対するガードが堅い上に、かんざし投げが有効ではない。かんざし投げを出すと、砂かけなどのリーチの長い技で潰されてしまうのだ。よって、ジャンプ攻撃からの攻めがよい。ただ跳び込んでいくと幽鬼で落とされるので、空中ガードをしながら跳んでいくのがいい。幽鬼を出してこなかったときだけ、着地寸前でジャンプ強キックを出す。

絹は幽鬼以外の対空技は強くないので、まず返されることはない。

VS ジライア

自来也はよくダッシュ斬りなどを仕掛けてくるので、距離を離して闘うことが重要だ。

ダッシュ斬りからの鎌いたちには特に注意。鎌いたちは見た目よりもはるかにリーチが長いので、無理に反撃を試みないほうがよい。

かんざし投げを連発していくとよい。ダッシュ攻撃は反撃されやすいので注意。

いきなり使ってくる神炎にも気をつけよう。立ちガード不能だ。ダッシュジャンプで跳び越えるのが一番よい。



かんざし投げを連発していこう

マントー

ラウンド開始直後、高い確率で馬鹿の術を使ってくるので、これをかわしつつ反撃することが重要。一度バックダッシュをし、そこからダッシュして大ジャンプすると見事に馬鹿の術を跳び越すことができる。マントーはまだ硬直しているので、そこに凍竜を決めよう。これで一気にマントーの体力の半分以上を奪うことができる。

あとは基本どおりに間合いを離してのかんざし投げに持ち込もう。うまくいけば全くマントーを近づかせずに勝つことができる。

間合いを詰められてしまったら、オサルクラッシャーを待ち、ガードした後に強の竜槍連劇を決めていこう。これで大ダメージを与えられるし、うまい具合に間合いを離すこともできる。

空中ガードしながら跳び込んでいくのもよい。マントーはほぼ必ず昇猿拳を出してくるので、空中ガードした後に、スキだらけのマントーに好きな打撃技を決められる。


こうなったら着地後投げをいれよう


これで体力半分以上は減る

カラクリ兵

一度ダウンさせてしまえば、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねておくのを繰り返すだけではめることが可能だ。まずラウンド開始直後に立ち特大攻撃を出す。これが高い確率でヒットし、カラクリ兵をダウンさせることができる。そうしたら起き上がりにしゃがみ強キックを重ねにいけばよい。

もしパターンが崩れた場合は、スキを見てしゃがみ強キックを決めにいこう。カラクリ兵は同じ通常技をかならず2回続けて出すので、その2回目を空振りさせた後に近づいて行ってしゃがみ強キックを決めるとよいだろう。

起き上がりにしゃがみ強キックを重ねる際には、間合いが重要。先端の方を当てるようにすれば、ダウンしたカラクリ兵がまれに出すアイテムを取らずにすむ。


まずはこれでダウン


これぐらいの間合いがベスト

邪神斎

邪神斎にはひたすらジャンプ攻撃を仕掛けていくパターンが非常に有効。邪神斎は対空技を持っていないのだ。

できるだけ近距離から、ジャンプ強蹴りで跳び込んでいくとよい。そして着地で弱の竜槍連劇を出す。ジャンプ強蹴りが決まれば連続技になるし、もし決まらなくても体力を削ることができる。

跳び込む際には間合いに気をつけたい。間合いが遠いと、凍神伝撃や一死送電を食らってしまうことが多い。

ジャンプ攻撃を仕掛けたとき、まれに邪神斎がワープをして逃げていくことがあるが、気にせずにワープの出現地点に再びジャンプ攻撃を仕掛けていこう。

ちなみに、邪神斎は普段宙に浮いているのでアイテムを取らないのだが、ワープをしたあとなどは一瞬地面に足をつけるらしく、ワープの出現地点に毒があると取って気絶してくれる。狙ってできるわけではないが。


邪神斎は跳び込みに弱い

ルシフェラー

ルシフェラーに対しては立ち特大攻撃による特殊なパターンがある。

ラウンド開始直後、少し様子を見て、ルシフェラーが何もしていないようならば立ち特大攻撃を繰り出そう。大抵ガードされるが、その後様子を見る。すると、

①ハルマゲドンウィスプ
②スターダストスピア

のいずれかを出してくる。

ハルマゲドンウィスプを出してきたならば、すぐに再び立ち特大攻撃を出そう。ガードされることが多いが、そのうち食らってくれる。

スターダストスピアはガードして、再び立ち特大攻撃。これもガードされてしまうことが多いが、たまに食らってくれる。

一度特大攻撃が決まってルシフェラーがダウンしたら、起き上がりにタイミングよく立ち特大攻撃を重ねておいて再びパターンに持ち込もう。


こうなったらすぐに特大攻撃を出そう



必殺の一撃!!にパワーアップ

綱手

対CPU攻略

攻略／DSP-たろりん

コンビネーション

ダッシュ回転蹴り上げ
←→→C+D

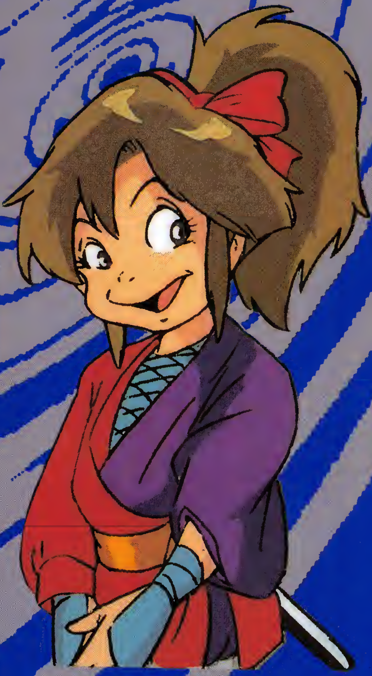
C+Dボタンをキャンセルして、回転キックをつなげる。ダッシュからの連続攻撃用コンビネーションだが、綱手はもともと斧の攻撃力が高いので、みずから武器を手放すことは少なく、使いどころが難しいように思える。



より高く、遠くまでジャンプする回転蹴り上げだ

もちろん蹴り上げにつなぐことが可能





基本戦法

対CPU戦で主に使っていく技は、しゃがみ中斬り、ダッシュ攻撃（ダッシュ中B+C）、遠距離立ち強蹴り、しゃがみ強蹴りの4つ。

しゃがみ中斬りはリーチが長く、牽制に大いに役に立つ。この技を中間距離から繰り出しているだけでCPUキャラは勝手に食らうことも多い。

ダッシュ攻撃は、当たれば相手をかならず気絶させることができる。これで気絶させ、連続技を狙うパターンが非常に有効。攻撃判定の有効距離が短いので、相手の目の前まで接近してから出さないと当たらないことに注意しよう。

遠距離立ち強蹴り、しゃがみ強蹴りの2つは、一度ダウンさせた相手の起き上がりに重ねるように使用する。起き上がりに重ねると高確率でヒットするし、ヒットすればどちらもダウン技なので再びダウンさせることができる。

ダッシュ攻撃で気絶させたり、相手が毒を取ったときは連続技を決めよう。回転蹴り→蹴り上げ→回転独楽（おもに強、画面端では弱でないと反撃される）か、ジャンプ強蹴り→近距離立ち中斬り→キャンセル回転独楽のどちらかがよい。毒が出現したら、相手が毒を取る前にずうずうしく力王を使っておくといい。

対空技は、しゃがみ強蹴り、近距離立ち中斬り、近距離立ち強蹴りの3つ。


このあとは回転独楽を決めよう



とにかく使えるしゃがみ中斬り

奥義	術
回転蹴り（武）（素） →+CD	力王（武）（素） ↓↓+A
蹴り上げ（武）（素） 回転蹴りヒット中に↓↘→+CD	金剛（武）（素） ↓↓+B
回転独楽（武） ↓↘→+斬り	武器＝武・素手＝素と表現しています （N）はレバーニュートラルです
爆進ナメクジ蹴り（武） ↓↙←+CD	
ナメクジ神隠（武）（素） ↓↙←+斬り	

巨大な斧で力王できら

攻撃	名前	武器	ダメージ比較
術	力王	武・素	自分の攻撃力を一定時間1.5倍にする
	金剛	武・素	自分の受けるダメージを一定時間1/2にする
奥義	回転キック	武・素	
	蹴り上げ	武・素	
	回転独楽	武	弱 中 強
	爆進なめくじ蹴り	武	
	なめくじ神隠し	武・素	

状態	攻撃	名前	C	武器	ダメージ比較
立ち近距離	投げ技	あっち行けポイ	×	武・素	
ジャンプ上昇中	武器投げ	斧投げ	×	武	
立ち	特大攻撃	くるくるどっかん割り	×	武	×２
しゃがみ		ウソ泣き	×	武	
立ち		ウソ泣き	×	素	
しゃがみ		ウソ泣き	×	素	
立ち近距離	弱斬り	柄突き上げ	○	武	
	中斬り	回し切り	△	武	
	強斬り	ナメクジまっぷたつ斬り	×	武	
	弱キック	あっちいけぺしキック	×	武・素	
	中キック	踏んじゃえふみふみキック	○	武・素	
	強キック	飛んでけゴウゴウキック	○	武・素	
立ち遠距離	弱斬り	柄突き	○	武	
	中斬り	ナメクジおろし切り	×	武	
	強斬り	脳天カラタケ割りっ！	×	武	
	弱キック	あっちいけぺしきっく	○	武・素	
	中キック	踏んじゃえふみふみキック	×	武・素	
	強キック	飛んでけどっかんキック	×	武・素	
しゃがみ	弱斬り	しゃがみ柄突き	○	武	
	中斬り	しゃがみナメクジおろし切り	×	武	
	強斬り	しゃがみナメクジまっぷたつ斬り	×	武	
	弱キック	すくいげり	○	武・素	
	中キック	すごいすくいげり	×	武・素	
	強キック	ものすごいすくいげり	×	武・素	
垂直ジャンプ	弱斬り	ナメクジ割り	×	武	
	中斬り	飛びナメクジおろし切り	×	武	
	強斬り	飛び脳天カラタケ割りっ！	×	武	
	弱キック	とびげり	×	武・素	
	中キック	とびげりあげ	×	武・素	
	強キック	くるりんキック	×	武・素	
斜めジャンプ	弱斬り	ナメクジ割り	×	武	
	中斬り	飛びナメクジおろし切り	×	武	
	強斬り	飛び脳天カラタケ割りっ！	×	武	
	弱キック	とびげり	×	素	
	中キック	とびげりあげ	×	素	
	強キック	くるりんキック	×	素	
立ち近距離	弱パンチ	ひじうち	×	素	
	中パンチ	ひっかき	×	素	
	強パンチ	すとれ～と	×	素	
立ち遠距離	弱パンチ	ひじうち	×	素	
	中パンチ	ひっかき	×	素	
	強パンチ	すとれ～と	×	素	
しゃがみ	弱パンチ	しゃがみひじうち	×	素	
	中パンチ	しゃがみひっかき	×	素	
	強パンチ	しゃがみすとれ～と	×	素	
垂直ジャンプ	弱パンチ	飛びひっかき	×	素	
	中パンチ	飛びひっかきおろし	×	素	
	強パンチ	飛びひっかきまわし	×	素	
斜めジャンプ	弱パンチ	飛びひっかき	×	素	
	中パンチ	飛びひっかきおろし	×	素	
	強パンチ	飛びひっかきまわし	×	素	
立ち遠距離	強キック	飛んでけゴウゴウキック	○	素	
ダッシュ	斬りボタン	ダッシュ柄突き	×	武	
		ダッシュストレート	×	武・素	
	蹴りボタン	ダッシュ踏んじゃえふみふみキック	×	武・素	
	B+Cボタン	跳び箱アタック	×	武・素	

キャンセル表の△は２段技で２発目のみキャンセル可

綱手の衣替え　A・C・B・B・↑を素早く入力

メイドさんに礼服…好きな人は使って下さい



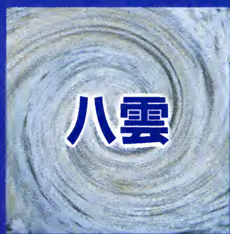
「なめくじ！」のかけ声とともに、綱手の着ている服の色が変わる。手元の資料によれば、１Ｐ側はメイドさんカラーで、２Ｐ側が礼服カラーだそうである。
これといって特別な効果があるわけでもなく（もしかするとあるかもしれないが）、挑発＆お遊び用か？



ガードを固めつつしゃがみ中斬りで攻撃していけばＯＫ

しゃがみ中斬りで攻撃していこう。八雲は、立ちキック、立ち中斬り→立ち強斬り、といったコンビネーションを使ってくるが、立ちキック→しゃがみキック→立ち

VS 八雲



勝手に空振りするので、そのスキにしゃがみ中斬りがよく入る。
王狼斬もよく使って来る。リーチが長く素早いので、不意を突かれないように。ガードすればしゃがみ中斬りで反撃できる。
起き上がりにしゃがみ強キックを重ねるのもよい。

VS 綱手

しゃがみ中斬り、ダッシュ攻撃による攻めが有効。ジャンプしてくることが多いので、立ち強キックで落としていくのもよい。
綱手はあまり積極的に攻撃をしてこないので、ダッシュ攻撃による気絶させパターンが比較的やりやすい。ガンガン攻めてやろう。立ち特大攻撃（ぐるぐるどっかん割り）をガードした後もダッシュ攻撃を決められる。



ダッシュ攻撃のパターンが有効

VS 極楽太郎

技のスキが大きく、空振りを誘って反撃するのが効果的。具体的には、ジャンプして空中ガードをする。極楽はこちらのジャンプに即反応して対空技を出すが、これを空中ガード、あるいは空振りさせる。空中ガードの時は反撃できないことが多いが、空振り（主に立ち強キック）の場合は近距離立ち中斬りキャンセル回転独楽が決められる。
極楽大旋風根や極楽ファイアーならば、ガードしたあとでも反撃ができる。



これならガード後でも反撃可能

VS 卍丸



卍丸はよく跳び込んでくる

しゃがみ中斬り、ダッシュ攻撃の攻めがよい。お勧めはしゃがみ中斬りパターンだ。ダッシュ攻撃はガードされるとしゃがみ強斬りや卍斬りで反撃されることがあるためだ。卍丸はよく跳んでくるので、しゃがみ強キック、近距離立ち強キックの対空が活躍する。しゃがみ強キックは、卍丸がジャンプ強斬りで跳んできた場合に負けることがあるので、この場合は立ち強キックで。卍斬りもよく使ってくるので、ガード後に反撃を。

VS ジライア

一度ダウンさせてしまえば起き上がりに立ち強キックを重ねると再び食らうので、これを利用すれば楽に倒せる。最初にダウンを奪うには、開始直後に立ち特大攻撃を出すと高確率で食らってくれる。うまくいかなかったら、しゃがみ中斬りパターンで戦い、自来也が跳んでくるのを待とう。
跳んだらしゃがみ強キックで落とせばダウンするので、そこからはめに持ち込める。
ダッシュや鎌いたちは無理に反撃せず、ガードが無難。



重なるように早めに出そう

VS 大蛇丸

しゃがみ中斬り、もしくはダッシュ攻撃を使ったパターンが有効。
大蛇丸の攻撃は、スピードは遅いもののリーチの長いものが多く、ダッシュ攻撃は当てにくい。無難にしゃがみ中斬りで攻撃するほうが確実。
かんざし投げ、雨竜などの飛び道具を多用する傾向があるので、ジャンプでさけて攻撃してやろう。ただし、大蛇丸は対空防御が堅いので、不用意に跳び込むのは避けた方がよい。



しゃがみ中斬りで確実にいこう

VS 絹

しゃがみ中斬りパターンでOK。起き上がりに立ち強キックを重ねるのも有効。ダッシュ攻撃はやめたほうがよい。空中ガードしながら跳び込むのも有効。もし幽鬼を出したら空中ガード、出してこなければ着地寸前に強キックを出して連続技を狙う。絹はこの時シロを出そうとしているので連続技が決まりやすい。
絹はこちらの起き上がりに術を重ねてくることがある。これらはガード不能なので、バックステップで逃げよう。


やはりしゃがみ中斬りが有効

VS カブキ団十郎



対空はこれかしゃがみ強蹴りで

カブキは非常に技のリーチが長いので、ダッシュパターンは通用しにくい。
よって、しゃがみ中斬りパターンを使っていこう。ヒットしたら少し間合いを詰めて再びしゃがみ中斬りを狙おう。もしガードされたら一旦様子を見るといい。するとカブキは、ほぼ必ずこちらに向かって跳び込んでくるので、しゃがみ強キックか立ち強キックなどの対空技で確実に落としてやろう。これを繰り返せばいい。



開始直後に特大攻撃を出せばたいていヒットする

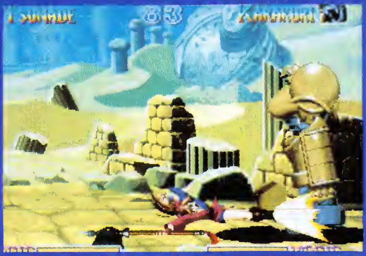
カラクリ兵 VS

カラクリ兵は、一度ダウンを奪ってしまえばそのままはめて倒すことが可能だ。

最初にダウンを奪うには、ラウンド開始直後に立ち特大攻撃を出すとよい。これに失敗したら、うまくスキを見てしゃがみ強キックを決める。カラクリ兵は同じ技を必ず2回出すので、2回目を空振りさせて、その後にしゃがみ強キックを当てにいくと決めやすい。

一度ダウンさせたら、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねておくと必ず決まる。まれに無敵を出してきてしゃがみ強キックが空振りしてしまうことがあるが、無敵はスキが大きいのでもう一度しゃがみ強キックを出せば決まる。これでもう一度ダウンするので繰り返し。

しゃがみ強キックを出す時には、先端の部分を当てるような間合いにする。こうすると、ダウンしたカラクリ兵が出すアイテム（毒など）を取らずに済むのだ。


この間合いならアイテムに邪魔されることはない

マントー VS

千葉繁のボイスがとってもラブリー。

マントーはラウンド開始直後、9割以上の確率でウマシカの術を使って来る。地上で食らったりガードするとまずいことになるので、大ジャンプで跳び越えてしまおう。ラウンド開始後一度バックダッシュしてからすぐに前ダッシュ→大ジャンプするとよい。大ジャンプするとマントーを跳び越すので、硬直しているマントーに後ろから連続技を決められる。

普段はオサルクラッシャーを待ち、それをガードしたあとに反撃するのが基本。距離を取ってガードを固めて待とう。マントーが何か技を空振りしたら、そこにしゃがみ中斬りを決めていく。

まれにかみつきやひっかきがくる。この技はガード不能だが、間合いを離しておけば届かないので、マントーと戦う時には距離の取り方が重要。もし画面端に追い詰められたらなめくじ神隠しで反対側に出て逃げよう。



ガードして反撃が基本


追い詰められたらナメクジ神隠しで逃げよう

邪神斎 VS

邪神斎は対空技を持っていないので、近距離から跳び込んでいくと非常に有効。遠距離では大ジャンプ、近距離では密着に近い状態からジャンプで跳び込んで、引きつけて強キックを出す。これがよく決まってくれる。決まったら立ち中斬りキャンセル回転独楽の連続技を狙おう。

遠距離では術に気をつける。一死送電は無難にガードしよう。また、跳び込む時の間合いが遠いと凍神伝撃を食らいやすいので、跳び込む時は近距離を意識しよう。

ジャンプ攻撃を仕掛けていると、ワープで逃げていくことがある。ワープ中は無敵なので攻撃を加えることができないが、ワープの終了地点に再びジャンプ攻撃を仕掛けていって攻撃を持続させよう。



跳び込みから連続技を決めていこう

ルシフェラー VS



まず大ジャンプで跳び込み…



前ジャンプ強蹴りを繰り返そう

ルシフェラーも対空技を持っていないので、ジャンプ攻撃がよく効く。

遠距離からダッシュジャンプで跳び込んでいき、強キックを決める。ダッシュジャンプでないと、ハルマゲドンウィスプを食らいやすい。

一度ジャンプ強キックを決めたら、そこから立て続けにジャンプして強キックを繰り返す。ジャンプ強キックは裏回りを狙いやすい技なので、ルシフェラーを跳び超えてしまいそうな時でも気にせずにジャンプしていこう。

ジャンプ攻撃を当てたら、着地後、間髪入れずにもう一度ジャンプすることがポイント。着地後もたもたしていると投げ技（デッドリークライム、ヘルストーム）を食らってしまう。



NEO-DIO&孫悟空による対CPU戦攻略
強力!!キャラ別連続技特集

ADK	格闘アクション	226M
MVS 発売中 ￥68,000	カセット 発売中 ￥29,800	CD 発売中 ￥8,800

これまで長きにわたって攻略してきた「パーフェクト」も、いよいよ最終回!!
連続技特集は最後を飾るにふさわしいスゴイものばかり！

ここがスゴイ!!
CD版はこうなっている！

数々のオマケが追加されるのが最近のCD版のハヤリのようだが、前号でもお伝えした通り「パーフェクト」でもオマケが満載なのだ。

飛び道具そらし

MVSおよびカセット版では発売直前で消えてしまったシステムがCD版では復活！操作は飛び道具が当たる直前にガードするだけ！

ちなみにカセット版でも同じ操作をすることで、ガード時の効果音のみ「飛び道具そらし」の気分が味わえる。しかもガードの時に飛び道具に押されなくなる。得した気分。


決定的瞬間！ ついに復活した「飛び道具そらし」

ミニマムモード

CD版でのミニマムモード（コマンドはMVS版と同じ）では、必殺技、投げ技、究極奥義などが使えるのは前号の通り。しかもダメージ値も通常と同じ。ただ、対CPU戦でのボーナス10倍はなくなってしまった。また、ラスプーチンや孫悟空の相手を小さくする技が当たった場合は一定時間技が出ず、ダメージも小さくなる。


チビキャラで必殺技が!!


究極奥義もこの通り！


ゼウスもチビキャラで登場

全キャラ使用可能！

CD版ではコマンド入力なしで最初からNEO-DIOと孫悟空が使える。また、エンディングのオマケもノーコンティニューでなくとも見られるようになった。やったぜCD版！

そしてゼウス！ VSモードでは、あの暗黒の覇者ゼウスが使用できると来たもんだ！強さはそのままで、ほとんどの技に「打撃防御攻撃」「飛び道具破壊」「飛び道具はね返し」の効果が追加されている！（効果がないのは立ちキックのみ）。また、ステージセレクトや相手キャラを選択できるようになっている（JETの武者修行モードのような感じ）うえ、CPUとも闘えるようになっている（エンディングはなし）。

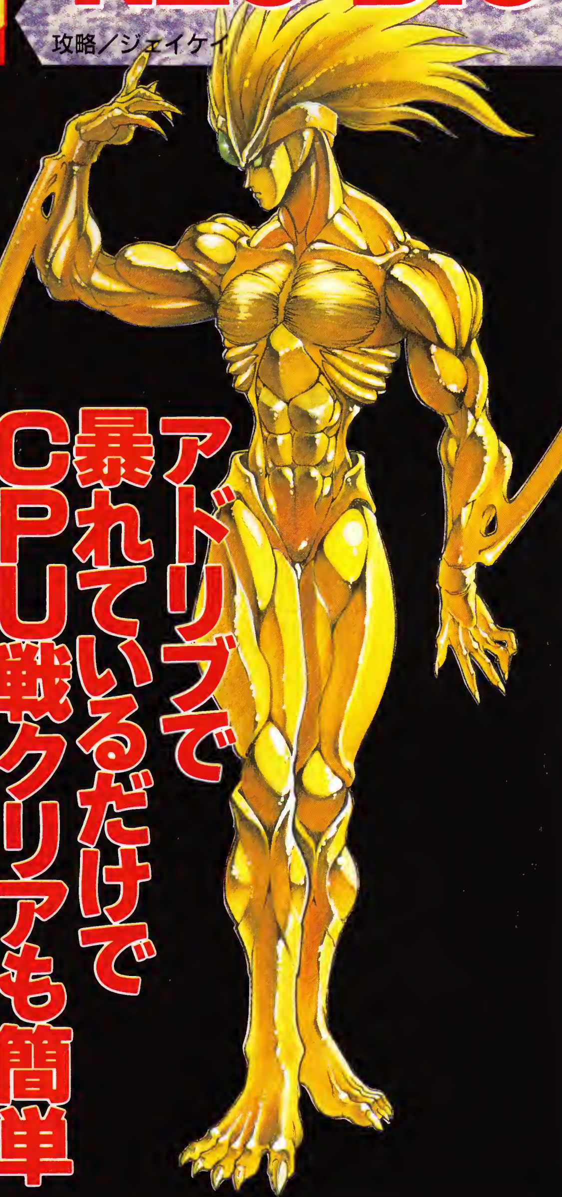
そのほかにも細かい部分で（CPUのアルゴリズムなど）調整のおこなわれているCD版。CDユーザーなら買うしか！

※記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。

対CPU攻略 NEO-DIO

攻略／ジェイケイ

アドリブで暴れているだけでCPU戦クリアも簡単



基本性能

NEO-DIOはとにかく動きが素早く、攻撃力も高いうえ、連続技も決めやすいという極悪非道の高性能キャラだ。特にエキストラアタックのショートジャンプから連続技につないでいく戦法が非常に強力だ。

対CPU戦では、対空技として立ち強キック（レバーニュートラル）としゃがみ強パンチを多用する。近い間合いでは立ち強キック、少し遠い間合いではしゃがみ強パンチと使い分ける必要がある。両方とも空中の相手にヒットするとダウンさせられる。

連続技は、ショートジャンプ強キック（4段）→しゃがみ強パンチ（1段目）キャンセル強ソニックセイバーが簡単で強力。相手を端に追い詰めたらしゃがみ強パンチを立ち強キック（2段）にしても入る。また、ショートジャンプ強キック（4段）を繰り返し出し続けることで永久連続技にすることが可能。ひどいのでやらないように（紹介しといて何を言うか、って感じだが、特に対人戦で決めるのは禁止）。



こちらは引きつけてOK



早めに出すようにしよう

基本戦法

まず相手をダウンさせ、起き上がりに密着して待つ。起き上がり必殺技をガードし、そのスキに反撃。フリージングクローで凍らせ連続技につないでいくのがベスト。最初にダウンさせるには、ガードして待ち、相手が跳び込んできたところを対空技の立ち強キックやしゃがみ強パンチで落としてダウンさせるといい。半蔵、風魔、金龍、マッドマン、マキシマム、孫悟空の6キャラに有効。キャラによっては投げを食らったりすることがあるが、一度フリージングクローが決まればほとんど勝ち決定なので、かなり楽。

弱や中のスライドブレードを出すと、ジャンプを誘うことができるので、すぐに対空技で落とす。ジャンプ方向は一定ではなく、垂直ジャンプすることもあれば前ジャンプすることもある。よく見て対応するように。この戦法はマッスルパワー、ジンギスカン、エリック、呂布などに有効。

うまく間合いを合わせてジャンプし、頂点辺りから強メテオスマッシュを当たるように出し、食らったら起き上がりに再び出し。地上でガードしたらしゃがみ弱キックを1発かガードさせて間合いを離し、メテオスマッシュを出していく。空中ガードされた場合は、自分のほうが先に着地するので、すぐに立ち強キック（レバーニュートラル）を出せばヒットさせられる。この戦法は相手に関わらずそれなりに有効。

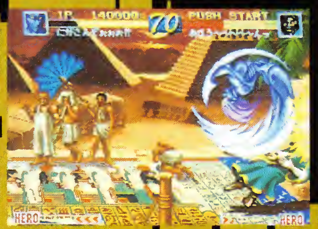


転ばせて密着し…

よっしゃ！ 空振りっ！



この技で転ばせる



とにかく追い詰めよう

その他のパターン

対キッド戦では、一度対空で転ばせ、起き上がりに強スライドブレードを重ねると、ガード後しゃがみ強パンチや立ち強キックを空振りするので、そこに連続技を決め、繰り返し強スライドブレードを重ねていこう。

対良子戦は完全に待ちで闘ったほうが楽。跳び込みは立ち強キックやしゃがみ強パンチで返し、掌底破や下蹴りを出してきたらガードして投げ（フリージングクローがベスト）をいれていこう。

ラスプーチン、ブロッケン、エリック、呂布など、対空技の弱いキャラに対しては、ジャンプ強キックから連続技を狙っていくだけでも勝つことは可能。対空技などで転ばせてから跳び込んでいくといい。ガードされたら連続で跳び込んでいこう。画面端に追い詰めると特に決まりやすい。

必殺技コマンド	
ローリングスマッシュ ↓↑＋キック	ソニックセイバー ↓↘→＋パンチ
メテオスマッシュ ジャンプ中に↙↖↑＋キック	グランドセイバー ↓↘→＋キック
スライドブレード ↘＋キック	バーニングクロー ↓↙←→＋パンチ
トライアングルジャンプ ジャンプ中壁際でレバー逆	フリージングクロー ↓↙←→＋キック
アルティメイトビースト ↓↙←→＋BCD	ブレイクサンダークロー ↓→↘＋パンチ

スピードの速さと必殺技でテクニカルに勝ち抜こう!



対CPU攻略 孫悟空

攻略／T-DEN

基本性能

孫悟空もNEO-DIOと同じく隠しキャラなのだが、NEO-DIOのように、適当に技を出しているだけでは勝つのは難しく、一発入ればハイ!　おしまい、という強力な連続技も持たない。とはいうものの、やはり隠しキャラ。移動スピードの速さと判定が強く、スキの小さい通常技、一部の頼れる必殺技などで、対CPU戦はかなりパターン化しやすい。

使いやすい技は、中段の飛び道具をくぐれる（ダッシュ）しゃがみ強キック、対空用のしゃがみ強パンチ（打撃防御攻撃）、レバー入れ強キック・強パンチ、連打の効く弱キック（含しゃがみ）が挙げられる。必殺技では飛閃棍、猴天翔の使用頻度が高い。飛閃棍はガードされてもスキが小さいので、先端を当てるようにすれば強い。また、飛び道具も破壊できる。猴天翔は主に対空のしゃがみ強パンチにキャンセルをかけての空中連続技に使用する。



このあと猴天翔で2段

基本戦法

まず、移動&ジャンプが素早いのを利用して、ジャンプから強引に攻めるパターン。

ジャンプ強パンチで跳び込み、立ち強パンチをキャンセルして弱飛閃棍を出す。技をガードされても、とりあえず飛閃棍を出すと、途中から食らってくれる場合もある。マッドマン、ジャックに有効。

また、無敵対空技を持たないキャラの起き上がりを攻める場合にも有効（ラスプーチン、エリック、呂布など）。



ここから…



跳ぶか…



空振りか…

スタート時の間合いや、一度転ばした起き上がりに近付き、飛閃棍を出す（ガードも可）。相手の様子をガードして待ち、跳んだらしゃがみ強パンチ、技を空振りしたらしゃがみ強キックを当てる。マッスルパワーなど多数に有効。

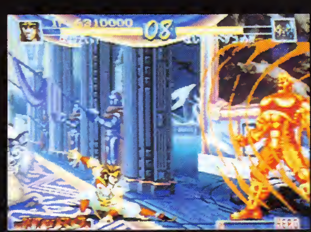
最後に、画面端でしゃがみガードして待ち、相手のジャンプをしゃがみ強パンチ（余裕があればキャンセル猴天翔）で落とす、消極的な待ちパターン。半蔵、風魔、金龍などに有効。さらに、一度転ばしたあと密着してガードしたまま待ち、CPUの起き上がり必殺技をガード後に反撃するパターンも有効。ジョニーや孫悟空にも効く。たまに投げられてしまうのだが。

その他のパターン

基本戦法にはまらない、もしくははまりづらいCPUへの対処法。

まずジャンヌだが、相手の方へジャンプし、何も技を出さずに空中ガードしていると、よくジャスティスソードを出す。ガードできたら着地を投げ、またはしゃがみ強キック。画面端に追い詰めることができたら、弱の飛閃棍を出すと、ガード後にグランドストライクをよく出すので、ガード後に反撃するのがいいだろう。

ジンギスカンには、画面端と端ぐらいまで離れ、CPUが近付こうとしたら弱の飛閃棍を出し、空中ガードされたら再び下がって繰り返す。



つかれるけど勝てる（弱気）

ゼウスに対しては、スタート直後から、しゃがみ弱キックを連打し続ける。ゼウスが歩いて近付いてくればキックを連打に当たる。跳び込んできたら立ちガード後すぐにしゃがみ弱キックを出す。体力勝ちしていれば、そのまましゃがみ弱キック連打でギガスマッシャーの空振りを延々誘い続けてタイムオーバーで勝てる。パーフェクトも可能。

NEO-DIOは基本的に待ちパターンでOKなのだが、至近距離で飛閃棍をガードさせ、ローリングスマッシュの空振りを誘っての反撃も可。



ガード成功！　着地に投げか連続技

必殺技コマンド	
猴天翔 →↓↘+キック	筋斗雲招来 →↘↓↙←+キック
飛閃棍 ↓↑+パンチ	飛天踏 ジャンプ中に↓+D
降岩砕 ジャンプ中に→↘↓↙←↖↑+キック	猿猴歩 レバー↘
妖瓢酒 ↓↙←+BCD	三角天 ジャンプ中画面端でレバー逆
	聖天舞 ↓↘→←↙↓↘→+AC

WORLD HEROES PERFECT

超難易度!!のものもあるよ連続技の楽園

攻略/ジェイケイ
私が心を込めてひねり出しました♡

まだまだ終わらねーぜ！パーフェクトな連続技集

発売から時間もたち、そろそろ対人戦・対CPU戦ともに煮詰まってきた感もあるワールドヒーローズパーフェクトだが、ここでは、前号の攻略で触れられなかった（実戦で決めるのが難しい、もしくはほとんど不可能な）連続技を徹底的に紹介してみたい。キャラ限定などの条件つきもあるものの、連続技として成立することは確認済みなので、コマンド入力に自信のある方はチャレンジして欲しい!!

服部半蔵

①裏回り強キック
②しゃがみ強パンチ
キャンセル（疾風の術）
③ダッシュしゃがみ強パンチ
キャンセル（疾風の術）
④ダッシュしゃがみ強パンチ
キャンセル（疾風の術）
⑤ダッシュ立ち強キック
以上計5段



これで裏に

3発入って

5段で気絶！　技のつなぎが異常に難しいっ！　君もチャレンジ！

風魔小太郎

②③④のつなぎが重要。一見つながらないように思えるが、バッチリ確認済み。コツはぎりぎり連続技になるタイミングまで遅らせてダッシュで間合いをつめるように。⑤は④をキャンセルしての強燕落としでもいい。

①裏回りジャンプ中キック
②しゃがみ弱キック
③ダッシュしゃがみ中キック
④しゃがみ中キック
キャンセル
⑤強烈風斬
以上計5段



一応5段だけど

全然減らねぇっ！

難易度のわりにはダメージはたいしてない。しゃがみ弱キック×2〜しゃがみ強キックとつなぐ方が無難かもしれない。烈風斬はヒーローゲージがたまっていると（MAX状態）微妙に出るのが遅くなるので、連続技にならない。チェッ！

金　龍

①ジャンプ強パンチ（2段）
②しゃがみ弱キック
③近立ち中キック（2段）
④立ち強キック（レバーニュートラル）
キャンセル
⑤強飛足刀（5段）
以上計11段



空中で2発！　ホチョッ

ホチョホチョ！

フウ〜減るねっ！

画面端限定。画面中央の場合は①をジャンプ強キックにすればキャラ限定で入る。

ジャンヌ＝ダルク

I
①裏回りジャンプ強キック
②しゃがみ中パンチ×2
キャンセル
③強フラッシュソード
以上計4段

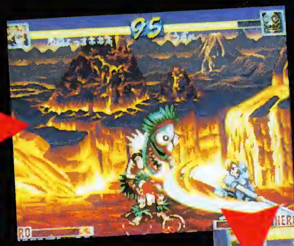
II
①ジャンプ強キック
②立ち強キック
キャンセル
③強フラッシュソード
以上計3段

Iは①から②のつなぎが難しい。①を着地直前で当てるように。

IIはよくある3段。フラッシュソードのためはジャンプしてすぐにため始めるようにしよう。



これは簡単



これ2発がえれぇムズイんですよ！

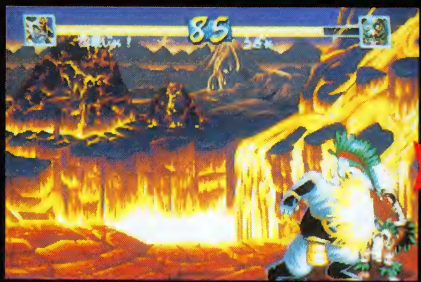


よっしゃ！　つながった！

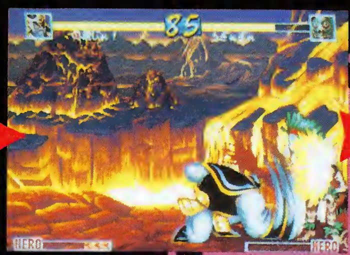
ジンギスカン

①ジャンプ強キック（2段）
②近立ち中パンチ（2段）
③しゃがみ強パンチ
④強覇極道
以上計6段

画面端限定。③から④はキャンセルではないがつながるのがミソ。



ハイ！　いきますよ～





バ～ン！　バ～ン！

キャンセルしないでもつながるっ！　よしっ!

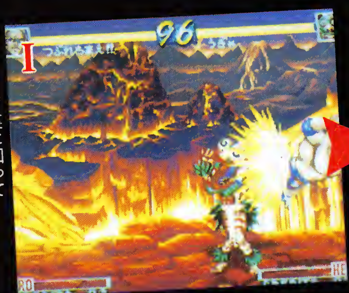
マッスルパワー

I
①裏回り強パンチ
②立ち中キック
③しゃがみ弱キック
④しゃがみ中キック
キャンセル
5弱マッスルボンバー
キャンセル
⑥しゃがみ中キック
キャンセル
⑦スーパートロップキック
以上計7段

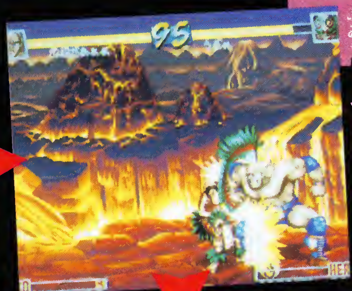
II
①しゃがみ弱キック
②しゃがみ中キック
キャンセル
③弱マッスルボンバー
④しゃがみ弱キック…以下繰り返し

①は裏回りから狙える強力連続技。難易度も高くないので是非マスターしたい。

②は永久連続技。キャラ限定（座高が高くて、しゃがんでいてもマッスルボンバーがつながるキャラ）でしゃがんだ相手にのみ入る。



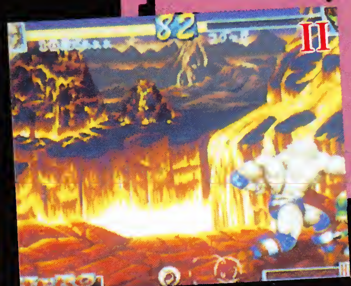
とりあえず裏に回って



ふみっ！　ふみっ！



キイィ～ック！　デ～ン！



段数に注目！　痛すぎますよこの人…

ブロッケン

①立ち弱キック×α
②しゃがみ中キック
　キャンセル前ジャンプ
③ジャンプ強パンチ

しゃがんだ相手限定。①が8発で気絶。最大は12発位。ジャンプ強パンチから①につなぐことも可能。その場合5発で気絶。ジャンプ弱パンチ～ジャンプ強パンチでしゃがみを誘ってから狙うのが実戦的？　発売当初、気絶する連続技（お互いの体力が平等の状態で）は、半蔵の疾風の術からみしかない、といわれていたが、探してみると結構あるものである。



ブチブチ…から蹴りッ！　ジャンプでキャンセルッ！　デーン！





うぅっ！　格好イイィィッ！

おや？　気絶してしまいましたね…

ラスプーチン

I
①ジャンプ中パンチ
　キャンセル
②空中アクセルスピン（1～2段）
③しゃがみ弱パンチ
④しゃがみ中パンチ
　キャンセル
⑤強愛のコサックダンス（3段）or愛の拷問
以上計5～8段

II
①裏回りジャンプ強キックor空中アクセルスピン（1～3段）
②立ち弱キック×2
③しゃがみ弱パンチ×1～2
④しゃがみ中パンチ
　キャンセル
⑤強愛のコサックダンス（3段）or愛の拷問
以上計最大11段

III
①ジャンプ中パンチ
　キャンセル
②空中アクセルスピン（1段）
③立ち弱キック（レバーニュートラル）×16
④しゃがみ中パンチ
　キャンセル
⑤強愛のコサックダンス（3段）or愛の拷問
以上計22（20）段

I、IIはキャラによって弱技の数が変わる。実用性からいえば最後を愛の拷問でしめるのがいいかも？
IIIはしゃがんだ呂布にのみ入る（笑）。相手との距離が離れずにプチプチと弱キックが入り続けるので、非常に笑える。ただし、どれも実戦的ではない。



空中でキャンセルして…



これからプチプチプチプチ



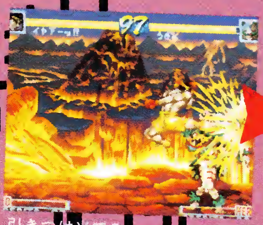
しゃがみ中パンチにつなげて完成！　うぅ～ん素晴らしい！

シュラ・ナイ・カノム・トム

①ジャンプ強キック
②しゃがみ弱キック
③遠距離立ち中キック
　キャンセル
④タイガークロー
⑤ルンピニーダンス）
以上計5（15）段

それほど難しくなく、決めやすい連続技。②は近距離立ち強パンチとつないでキャンセルしてもいい。⑤はタイガークローはスキが小さいため、すかさずルンピニーダンスを出すと連続でつながる。タイ

ガークローを単体で使う時も狙っていこう。



引きつけ当てる



キャンセルっス！

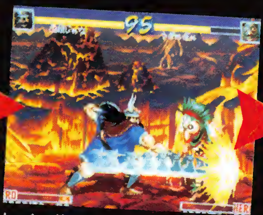


基本っス！

エリック・ザ・バイキング

I
①ジャンプ強キック
②近立ち強パンチ
③遠立ち強パンチ（レバー前）キャンセル
④トールハンマー（弱 or 中）
以上計4段


うりゃ！　ザクッ！


レバー前でザク〜ン！


そりゃっ！　デ〜ン

II
①ジャンプ強キック
②しゃがみ弱キック×α（3発程度）
キャンセル
③弱トールハンマー
以上計最大5段

Iは強力だがジャンプが遅いので決めにくい。画面端限定プラスキャラ限定でしゃがんだ相手になら②を2発に増やしての5段も入る。

IIは、ジャンプから以外でも、しゃがみ弱キックからトールハンマーがつながるので、普段でも接近戦などで狙っていける。

また、ちょっとイイ話で、エリックのレバーニュートラル挑発は打撃防御（攻撃ではない）になっている。見た目も面白く、ある技に対して非常に強い。試してみよう。

マッドマン

①裏回りジャンプ強キック
②近立ち強キック（レバーニュートラル、2段）
③遠立ち中パンチ
キャンセル
④マッドカッター（弱中強で段数変わらず。3段）
以上計7段


2段キックザマス！


サイド仮面ザマス！


スピャスピャッ！


大きいキャラにはいっぱい入る

一応つながる。④は出したらすぐに相手方向に進まないとダメなので難しい。しかも、離れているので、強で出しても3発しか入らない。③④をダッシュ→しゃがみ強キックにしても連続技になるが、これも難しい。

ジョニー・マキシマム

①（裏回り）ジャンプ強キック
②立ち弱パンチ×2
③近立ち強キック（3段）
キャンセル
④ショルダーチャージングダッシュ（弱 or 中）
以上計7段

ジャンプキックからプチプチ…



ポクポクポクッ！


どぉうりゃぁー!!　痛い？　痛い？

正面からでも可能。キャラによっては②を1発にしないと入らない。

出雲良子

①ジャンプ強キック（パンチ）
②近立ち中パンチ
③遠立ち中パンチ
キャンセル
④強居合い蹴り
以上計4段

相手を画面端に追い詰めれば立ち中パンチを3発入れてから居合い蹴りにつなぐことが可能。


近距離ペチッ


遠距離ペチッ


居合い蹴りっ！

キャプテン・キッド

I
①しゃがみ強パンチ
キャンセルクイック・フォワード
②しゃがみ強パンチ…以下繰り返し



II
①裏回り強キック
②しゃがみ強パンチ
キャンセルクイック・フォワード
③しゃがみ強パンチ
キャンセルクイック・フォワード
④しゃがみ中キック
キャンセル
⑤弱スパイラルキック（2段）
以上計6段
これを当てて…







キャンセルクイックフォワード

ここからスパイラルキイーック！

III
①空中の相手にMAXシャークナックル
②立ち強キック（レバーニュートラル）
キャンセル
③弱ハイパーヤクザキック
以上計3段

Iは一応永久連続技で、しゃがんだ相手にのみ入る。相手キャラによっては少しづつ離れてしまうので9発程度しか入らないこともある。ガードはじき攻撃のダッシュしゃがみ中パンチから狙うのが実戦的かも。
IIは普通に狙っていけるもの。キャラによっては③を省く必要がある。
IIIは結構実戦的&屈辱的。

ジャック・ザ・リッパー

I
①裏回りジャンプ強パンチ（2段）
②立ち中キック（4段）
③立ち強キック（レバーニュートラル、2段）
キャンセル
④ニースマッシャー
以上計9段



ザクザクッ



さらにここからニースマッシャー！



グルグルスヒャアッ！

II
①ダッシュ弱キック
②ダッシュ弱キック…以下繰り返し



タイミング激ムズ！

Iは一応入る程度のもの。①から②へのつなぎが難しく②を省いたほうが実戦的。
IIは永久連続技。マッドマン相手に試したところ、13段で気絶、そこから14段で連続気絶となった。おいおい！

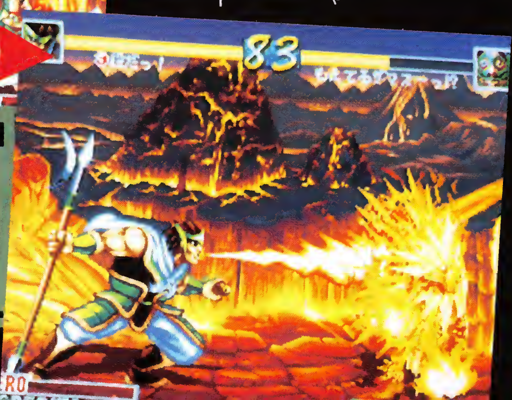
呂布奉先

I
①裏回りジャンプ強キック
②しゃがみ弱パンチ×3
③立ち中パンチ
キャンセル
④槍撃破
以上計6段

II
①しゃがみ（ダッシュ）しゃがみ強キック
キャンセル
②弱火炎拳
以上計2 or 4段（ヒーローゲージMAX時は4段）



そりゃっ！



灰になれぇ〜イ!!

Iは一応入る程度のもの。ダメージは大きくない。
IIはヒーローゲージMAX時でも入るのが利点。HIT数自体は少ないが、呂布はほかにヒーローゲージの使い道がないので、たまったら狙っていくのもいいだろう。裏回り強キックからつなぐことも可能だが、難しい。

ワールドヒーローズパーフェクトでは、究極奥義がらみでの超多段連続技も存在するが、もともと究極奥義の段数がベラボーに多いので、なるべく究極奥義なしでの多段をテーマに探してみた。いかがだっただろうか？「まだまだ甘い！ 俺の考えた技のほうが多段だぜ！」という人がいたら、ハガキでどんどん自慢してほしい。よろしくネ♡

超人学園ゴウカイザー

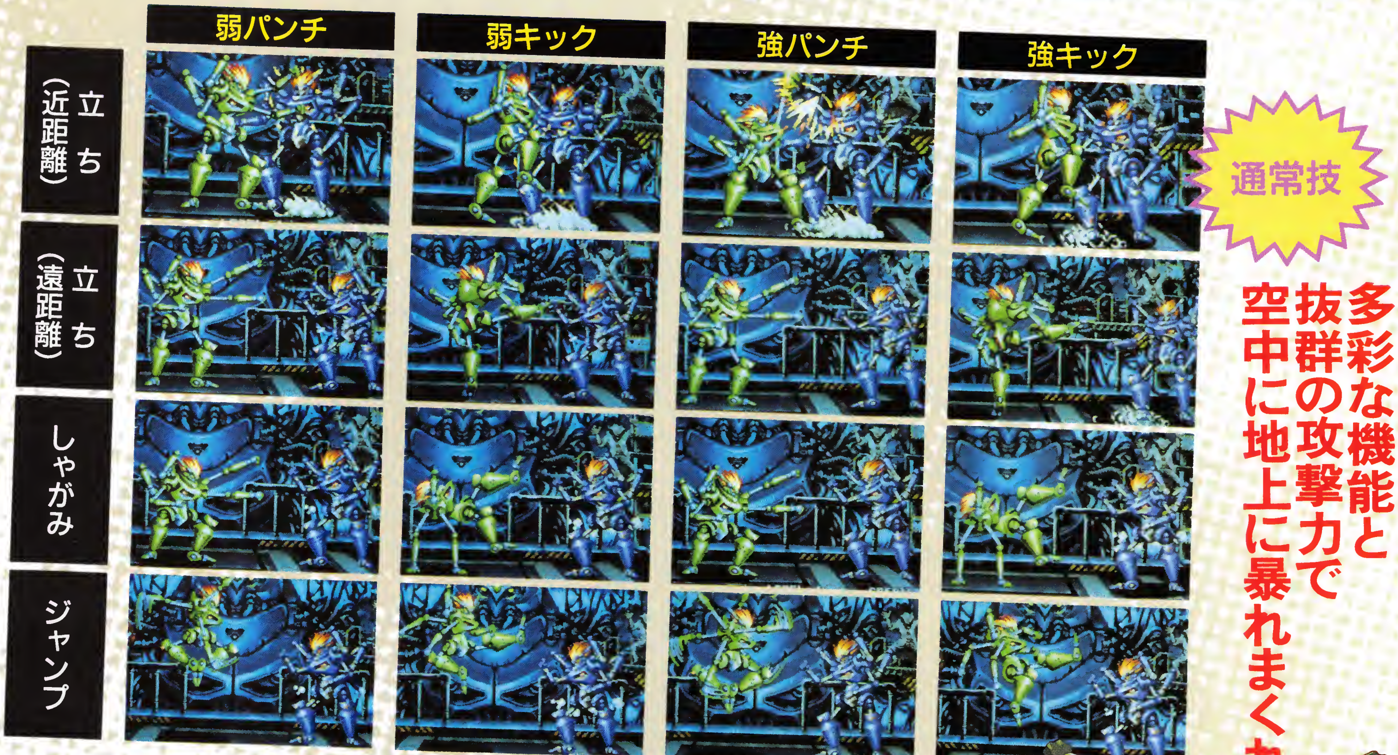
解析／ジェイケイ

テクノスジャパン	格闘アクション	186M

MVS	カセット	CD
発売日未定 価格未定	発売日未定 価格未定	発売日未定 価格未定

各キャラの特性を熟知して巨大な悪にたちむかえ！

今回は前回紹介できなかったマリオンとバトルマスターの特性、必殺技を紹介しよう。どちらも地味なキャラだが、うまく使えばその威力は倍増するはずだ！



多彩な機能と抜群の攻撃力で空中に地上に暴れまくれ！



キャラ特性

マリオンは、移動スピードは遅いが攻撃力は高いという典型的なパワーキャラだ。ただ、空中を飛行する技を持っているので、うまく使っていけば意外と動き回って闘うことも可能だろう。

通常技では立ちの弱、強キックが使いやすい。リーチが長いので、地上戦ではこれをメインに使っていくといいだろう。強キックの方は、大振りだがしばらく攻撃判定が残るので、手を出した相手にヒットすることが多い。

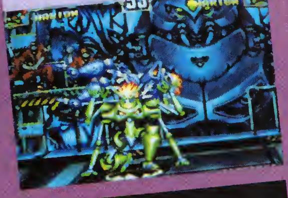
レバー→（↘）強パンチは2段技で、一段目を空振りして反撃を誘って攻撃、といった使い方が可能。

通常技以外では、ダッシュ攻撃に特徴がある。マリオンの場合は、攻撃するのではなく、急停止して少し後ろに下がるようになっている。うまくフェイントに使っていこう。

連続技は、ジャンプ強キック→立ち強パンチ→キャンセル強グライディングモードがいいだろう。ジャンプ強キックは裏回りも狙える。

オクトパス・バスター

→＋Cボタン



ホールドクラッシャー

←＋Cボタン



この記事に掲載されているコマンド類はキャラクターが右を向いている時のものです。



下段飛び道具を消しつつ攻撃できる



地面に着地すれば元の状態に戻る



うまく操作して地上の敵を狙い撃て！

必殺技

グランドウォッシャー

手前から相手方向に地面を機銃で連射する技。攻撃判定は着弾点だけなので地をはう飛び道具といえる。

おもに離れた間合いでのけん制に使うといいだろう。弱と強を使い分けてうまく狙っていこう。下段飛び道具であれば、打ち消しつつ攻撃することも可能。

フライングモード

コマンドを入力すると両脚からのジェット噴射で空中を飛行できるようになる。

この技を出すと体力ゲージの下に時間制限のゲージが現れ、これがなくなるまで飛行することができる。飛行中はレバーで自由に動き回ることが可能だが、攻撃は専用の必殺技2つ以外は出せない。

空中グランドウォッシャー

空中を移動しながら地面に向かって機銃を連射する、フライングモード中専用の技。ボタンを押す際のレバー方向で移動方向を変えられる。ニュートラルだとその場だ。

やはり離れた間合いからのけん制に使うのがいいだろう。その場からか、下に降りながら出していくのがいい。

フリーフォールアタック

丸まって腕を振り回しながら弱は真下、強は斜め下に急行下して攻撃する。これもフライングモード中のみ出せる技だ。

スピードが速く、しゃがみガードできないので、奇襲として使える。特に空中グランドウォッシャーだと思って突っ込んでくる相手に有効だ。

グライディングモード

残像を残しつつ滑りながら相手に向かって突進してパンチを繰り出す技。強は移動距離が長い。

ダメージがとても大きく、連続技に使うと強力。スピードが速いので奇襲に使ってもいいが、スキが大きくガードされると反撃確定なので多用は禁物だ。

アンブッシュ・リフター

丸まって腕を振り回しながら斜め上に突進する。

おもに対空技として使っていくといいだろう。出るまでが遅いので、早めに出すように心がけよう。判定は強く出てしまえば打ち負けることは少ない。マリオンは通常技で強力な対空技がないので、この技をうまく使っていこう。

グランドウォッシャー	←↙↓↘→＋AorC
フライングモード	↓↓↑
空中グランドウォッシャー	（フライング中）←↙↓↘→＋AorC
フリーフォールアタック	（フライング中）→↘↓↙←＋BorD
グライディングモード	←↙↓↘→＋BorD
アンブッシュ・リフター	→↓↘＋AorC



これを出すとフライングモードは解除される



出るのは遅いが最も信頼できる対空技だ

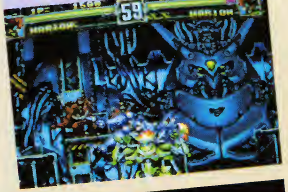


スキは大きいが攻撃力は抜群に高い

投げ技

フライング・オクトバスター

ジャンプ中下方向＋Cボタン



スクリューブロー

←or→＋Dボタン



こもる剛気とあふれ出る気で敵を一網打尽！

バトルマスター 神龍



キャラ特性

神龍は他のキャラと違い、変身したり武器を持っているわけではなく、気を操り、自らの肉体のみで闘うのが特徴だ。

通常技は変わった技が多く、強の攻撃は近距離技以外はすべて2段技になっている。

その中ではしゃがみ強キックがリーチが長めで使いやすい。2段技なのだが、一段目にキャンセルをかけて必殺技を出していくといいだろう。

また、ジャンプ攻撃は強キックを使うといい。裏回りも狙うことができる。神龍の前ジャンプ攻撃は強キック以外も全て裏回りを狙うことが可能だ。

連続技としては、ジャンプ強キック→立ち強パンチ→キャンセル百歩神撃（放影掌）が強力。しゃがみ弱キックを2、3発入れてキャンセル弱烈脚昇というのもある。

技ではないが、ダウンしたあとの起き上がり方に特徴があり、少し前に飛び跳ねながら起き上がるようになっているので覚えておこう。

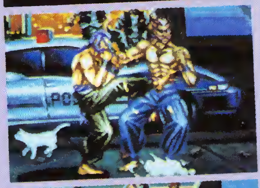
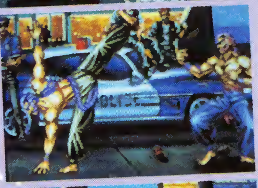
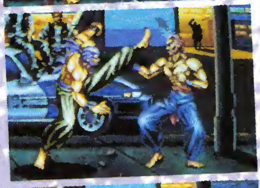
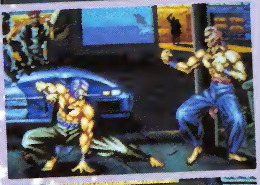
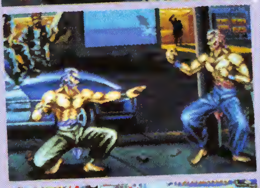
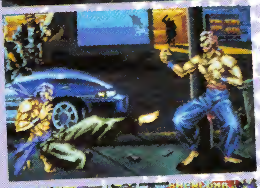
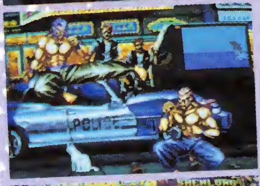
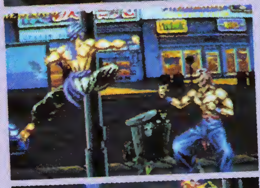
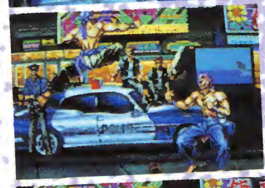
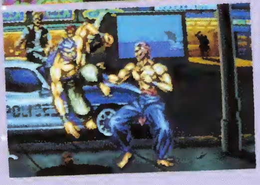
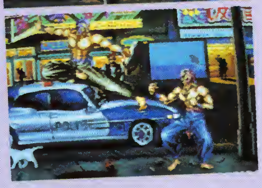
投げ技

武王転楽（ぶおうてんらく）

←or→+Cボタン



通常技

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
立ち（近距離）				
立ち（遠距離）				
しゃがみ				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ（上昇中）				
斜めジャンプ（下降中）				

必殺技

百歩神撃（ひゃっぽしんげき）

両手を前に突き出し、手の形をした気合い弾を飛ばす飛び道具。ヒットすると気合い弾を遠隔操作し、相手を投げ飛ばす。空中にいる相手にヒットした場合も投げることができる。

遠めからのけん制として使いたいのだが、技の硬直は気合い弾が消えるまでとなっていて、ジャンプで跳び越されて反撃されることが多いため、使わない方がいい。

相手に当てさえすれば硬直は短く、反撃されることはないのでしゃがみ強キックなどをキャンセルして出し、最低でもガードさせていくようにしよう。連続技に組み込んでも強力だ。

放影掌（ほうえいしょう）

気で作り出した分身を前方に飛ばす技。飛ばした分身は一定距離を進みながら連続して打撃攻撃を繰り出し、多段ヒットする。強で出すと射程距離が長くなるが、画面端までは届かない。相手の飛び道具とぶつかると相殺するようになっている。

基本的には連続技に使っていくといい。スキは大きめで、近い間合いでガードされると反撃されやすいが、しゃがみ強キックの先端を当ててキャンセル弱で出せば、うまく最後までガードさせることができ反撃されないため、けずりとしても使えなくもない。遠い間合いから強で出しけん制として使うといいだろう。

烈脚昇（れっきゃくしょう）

斜め上に跳び上がりながら気をまとったキックを振り上げる。

おもな使い方としては、対空技として使うというものがある。出かかりに無敵時間があるわけではないのだが、判定は強いので結構信頼できる。早めに出すようにすれば確実だ。

技の出が早いので、連続技に組み込んでいくことも可能だ。しゃがみ弱キック連発からつながるので、接近戦でしゃがみ弱キックを連発し、ヒットしたらキャンセル弱烈脚昇を入れ、もしガードされたらしゃがみ強キックなどにつないでいく、といった戦法が有効だ。



キャンセルからの使用が効果的



神龍は気で分身をも作り出す



対空、連続技に使える

技	コマンド
百歩神撃	↓↘→＋AorC
放影掌	↓↙←＋AorC
烈脚昇	→↓↘BorD

これが変身シーンだ！

ゴウカイザー


①「カイザーGO」の掛け声とともに凱座勇人はゴウカイザーに変身

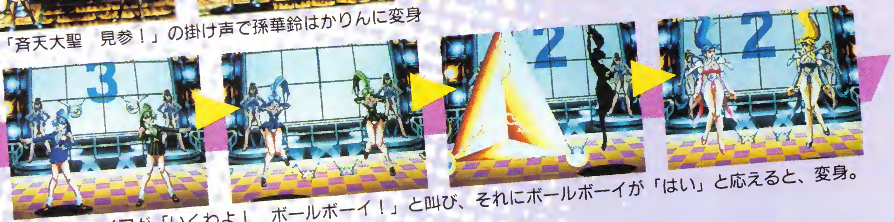
ヘルスティンガー


②カッシュ・ギースタンは「ハイパーボルテージ　カミング　ヘルスティンガー！」と掛け声を放ち、ヘルスティンガーに変身

かりん


③「斉天大聖　見参！」の掛け声で孫華鈴はかりんに変身

シャイア


④菱崎シャイアが「いくわよ！　ボールボーイ！」と叫び、それにボールボーイが「はい」と応えると、変身。

NEO Mr.DO!（仮称）

ビスコ	面クリアアクション	50M
MVS 発売日未定 価格未定	カセット 発売日未定 価格未定	CD 8月発売予定 価格未定



Mr.DO！って何？懐かしの名作がよみがえる

このゲームの元となっているオリジナルの「Mr.DO!」は、'82年にゲームセンターに登場した、面クリア型アクションゲーム。当時はヒット作が集中した年でもある。

ルールは簡単で、画面内のチェリーをすべて集めるか、モンスターをすべて倒すと面クリアとなる。モンスターを倒すには、自分の持っているパワーボールを敵にぶつけるか、リンゴを落とし下敷きにしてつぶしてやる。

また、元祖「Mr.DO!」シリーズには、全部で3作目まで続編が存在するが、本作とは直接関係がない。



古き良き時代のコミカルアクションゲームが今、NEO・GEOで復活!!

簡単操作で楽しくプレイ！これさえ覚えればバッチリ

操作方法＆ゲームシステム

基本操作は、レバーの上下左右でMr.DO（自機）の移動、Aボタンでパワーボールを投げる。それだけ。簡単で覚えやすく、忘れたりする心配ナシだ。

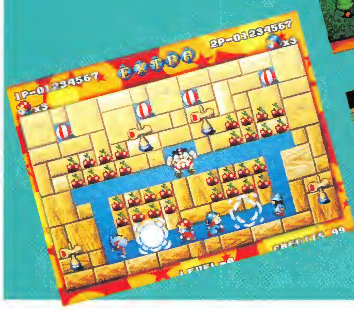
自機は障害物のない通路を移動でき、自ら穴を掘り、通路を作ることもできる。また、通路のあるところでは、画面内に存在するサーカス玉（オリジナル版ではリンゴ）を左右方向に押すことができる。

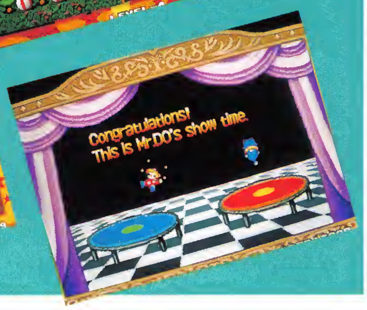
ゲームルールは基本的にオリジナルの「Mr.DO!」に準じていて、画面内のフルーツをすべて取るか、画面中の敵をすべて倒すか、どちらかの条件を満たせば、そのステージはクリアとなる。10ステージごとにボスキャラとの対決が待ち受けていて、倒す（クリアする）とボーナスステージをプレイできる。

また、4ステージクリアするごとに「コーヒーブレイク」なるものが用意されている。コミカルなキャラクターたちが登場し、心をなごませてくれるが、もちろん実際にコーヒーを飲めるほどの余裕はない（笑）。

その他にも、オリジナルにはない「NEO Mr.DO」の新しい要素も多数用意されていて、2人同時（協力）プレイができるようになったり、ステージ数が大幅に増えたりしている。







様々なアイテムを駆使して全40面クリアを目指せ!!

アイテム紹介

「NEO Mr.DO!」では、各ステージ中に色々なアイテムが配置されていて、それらを取る（アイテム上を通過する）ことによって、様々な効果を得られる。アイテムの中にはプレイヤーが不利になるものはないので、出現したら積極的に取りたい。

　アイテムを確実に回収するのとしないのでは、ゲームの難易度にも影響してくるので、アイテムの出現を見落とすことのないようにしよう。

エキストラ

各面に1個ずつ隠されていて、取るとエキストラゲームに突入する。

　エキストラゲームになると、今まで画面中にいた敵の動きが止まり、E・X・T・R・Aの各文字を抱えたエキストラゲーム用の敵キャラが登場する。それぞれの敵を倒し、「EXTRA」の文字をすべてそろえると、1UPアイテムが出現し、取るとプレイヤーストックが1つ増える。

フルーツ

各面ごとに決められた数だけ配置されていて、すべて取るとそのステージはクリアとなる。

ブーツ

取るとMr.DOの移動速度が一定時間速くなる。

無敵

Mr.DOが敵に対して一定時間無敵になる。

Mr.DO人形

E・X・T・R・Aの文字がすべてそろうと出現し、取ると1UPする。

つるはし

一定時間、Mr.DOの通路を作る（地形に穴を掘る）速度が速くなる。敵に追われているときに出ると、非常にありがたいアイテム。

時計

敵の動きが一定時間止まり、その場にとどまる。





攻撃方法



●パワーボール

あらかじめMr.DOの持っている武器で、Aボタンを押すことにより、自分の向いている方向へ投げることができる。

　投げられたパワーボールは通路にそって飛んでいき、敵に触れると敵もろとも消滅する。何にも当たらなかった場合は数秒後、自動的にMr.DOのところに戻ってくるようになっている（敵に当たって消滅した場合も同様）。

●サーカス玉

サーカス玉は、あらかじめステージの決められた場所に存在し、地形によって固定されている。

　Mr.DOがサーカス玉の真下を通過（掘る）することにより、足場を失ったサーカス玉は、通路のある分だけ真下へと落ちていく。この時、サーカス玉に触れた敵を巻き込んで、地面に押しつぶすこともできるが、グズグズしていると自機がつぶされてしまう場合もあるので注意。

　通路にそって横方向に押すこともできる。

　オリジナルを知っている昔からのゲーマーはもちろん、知らない若者ゲーマーにも、ぜひおすすめしたい名作だ。このタイプの面クリア型アクションは最近のネオジオでは少なくなっているだけに貴重だ。とりあえずプレイして、その面白さに触れて欲しい！



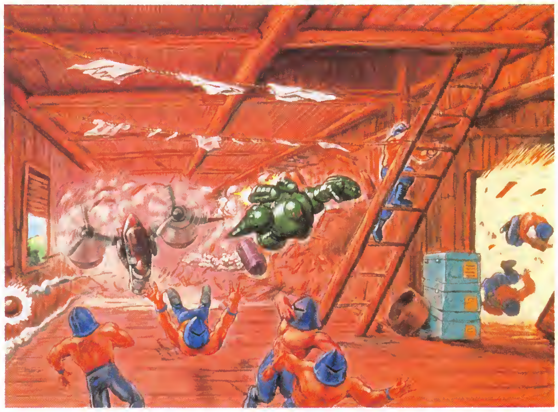
はがねの体に流れる熱い血潮が敵を砕く！

超鉄ブリキンガー

BRIKINGER

ザウルス / シューティング / 170M

MVS	発売日未定 価格未定	カセット	発売日未定 価格未定	CD	発売日未定 価格未定



ストーリー

1929年、全世界に大恐慌の嵐がふきあれる中、黒海沿岸の独立小国〝チョップ王国〟の人々だけは平和な日々を送っていた。

黒海からの温暖な風と肥沃な土壌が豊かな収穫を恵むこの地に争いなどおころうはずもない。国土はオリーブ畑と笑顔に満ちあふれている。

人々は黙々と田畑を耕し、食べ物を分かち合う。相手を傷つける術さえ知らず、知る必要もないと思っていた。

だが、そんな平和な暮らしはいつまでも続かなかった。隣国〝鉄仮面共和国〟が突如として侵攻を開始。

富国強兵を掲げた統一チャンプ王ヤコブが世界制覇にのりだしたのだ。圧倒的な軍事力と科学力を持ち、非道な戦略を取る〝鉄仮面共和国〟に、軍事力を持たない〝チョップ王国〟はなすすべもなく蹂躙されてしまう。

軍事占領下の国家にもたらされるのは、破壊と略奪だけ。街は破壊され、オリーブ畑のあった場所には、軍事工場と戦略基地が次々と建てられていく。困惑し恥辱にまみれる人々…。

だが、瓦礫と排煙にまみれても彼らは決して忘れない。あの美しい森を、暖かい風を、心透く風を…。

虐げられた人々の願いが天を突き動かした時、爆炎の彼方より鉄生ル者（くろがねなるもの）が現れた…。

最近の格闘ゲームブームの影に隠れ、やや忘れられた感があったが、ここにきてゲームの本道、シューティングが息をふきかえしつつある。

パルスター（仮称）、ソニックウィングス3と新しいソフトが次々とお目見えしているなか、この秋口にもう一つ優れたものが登場する。その名も〝超鉄ブリキンガー〟。くろがねなるものでブリキンガーと名づけられた。

ゲーム内容紹介

CGを駆使したリアルで緻密なグラフィックが魅力

自機とロボットが対になって敵を破壊していく横スクロールタイプのシューティングであるが、プレイヤーの視点がやや斜め上方になっているため、画面に奥行きがあり、三次元的感覚でゲームを楽しむことができる。

また、画面そのものに関しても、すべてCGを使用しているので、その動きはリアルかつ緻密。写真ではちょっと分かりにくいかもしれないが、ステージ1の背景になっている炎など、じっと見つめていると、人間の奥底に眠る獣性が呼び覚まされるのではないかと思われるほど本物なみの臨場感がある。

さらに、ロボットのアクションがユーモラスでおもしろい。キャラの設定段階で、ゲーム中に使われない動きまで細々と描きだしたというだけあって、一つ一つの動作が繊細で、動きそのものも豊富。それが、まるで生きているかのような雰囲気を醸し出すのだろう。

好みの自機を選択して特色あるステージを楽しもう

自機はすべて飛行機だが、スピード重視、パワー重視など、形も性能も違う数種類のなかから選ぶことができる（ただし、自機の種類によって、ロボットの性能は変化しない）。

自機とロボットが決まればさっそくプレイ開始。ステージ1は〝燃えさかるチョップ王国〟だ！ 襲いくる敵を一つ一つ、確実に撃退してくれ。赤くきらめく炎の中で敵を見失わないように…。

また、進むステージはプレイヤーが自分で選択することができる。その内容な関しては、まだ詳しいことは分からないが、山、洞穴など多彩だ。

プレイヤーが頑張ればロボットも頑張るぞ！

このゲームが他のシューティングと大きく違うのは、初めから自機にオプション（ロボット）がついている点で、自機はロボットと合体、分離しながら、敵を倒していく。

レバー操作は基本的にAボタンがショット、Bボタンが自機とロボットの合体、分離、Cボタンがボンバーとなっている。

ショットは自機、ロボットともに発射するのだが、コンスタントに攻撃をする自機に

第1ステージ"燃えあがるチョップ王国"





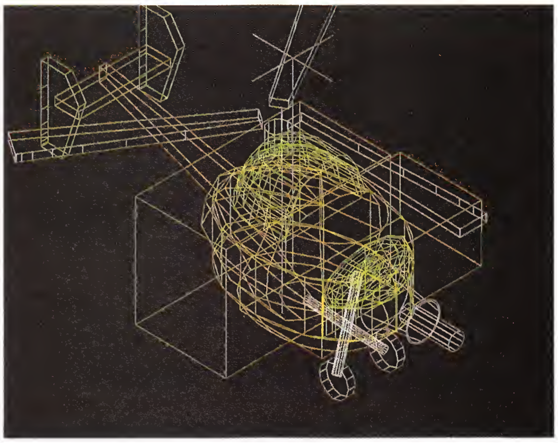


▶超鉄ブリキンガー

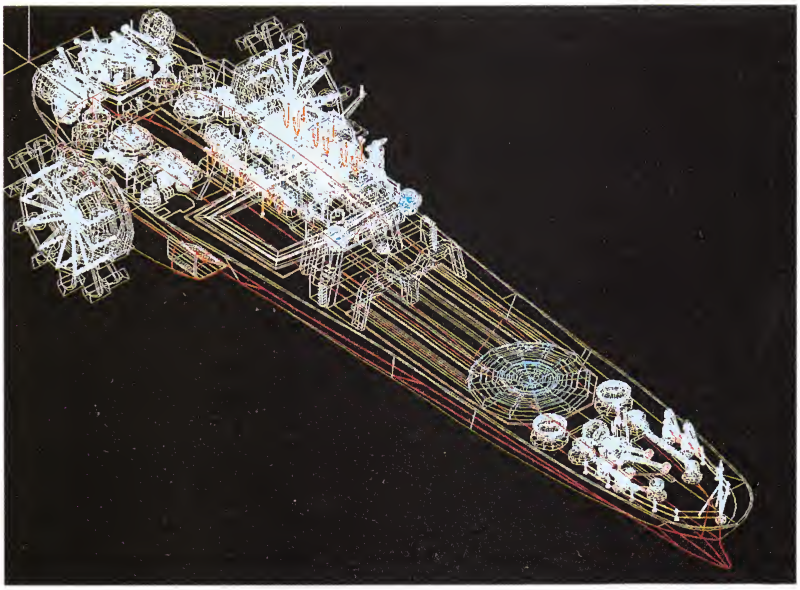
対して、ロボットの攻撃にはムラ（?）がある。
　自機のショットは、従来のシューティング同様、アイテムを獲得することによって段階的にパワーアップするが、ロボットのショットは自機の攻撃が激しくなればなるほど、その威力を増す。
　これが、このゲームの面白い点で、〝プレイヤーが頑張れば頑張るほどロボットも頑張る〟のである。
　ただ逆に、注意しなければならないのは、〝プレイヤーが頑張り過ぎると、ロボットがへたる〟ことである。調子に乗ってロボットにやみくもにショットを撃たせていると、気絶（?）してしまう。従って、ロボットが機能を停止しないよう、ほどよく闘う術を身につけなければならない。
　次にボンバーだが、数種類存在し様々な効果がある。一撃で敵を撃退するものもあるが、華やかなだけであまり役に立たないものもある。

敵キャラ紹介

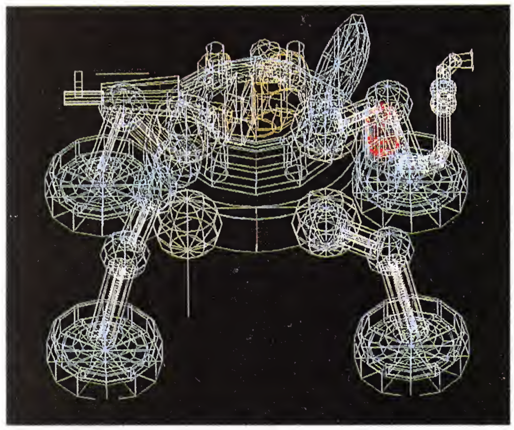
シューティングの敵キャラといえば、忙しくちょろちょろ画面を動き回るザコキャラから、画面4つ分でやっとおさまるという、巨大なボスキャラまで様々だが、このゲームに関しては、どれもCGを駆使して緻密に描かれているので、魅力的なものばかり。今回はそのなかの3つを紹介しよう。



▲軽装飛行ユニット　ステージ1から登場。現代でいうところのヘリコプタータイプのユニットである。プレイヤーの様子を見ながら攻撃してくる、いわゆるザコユニット。帰り際に、おみやげ（爆弾）を置いていってくれる嫌な奴。ゲーム後半では火力増強タイプや重装備タイプも登場する。



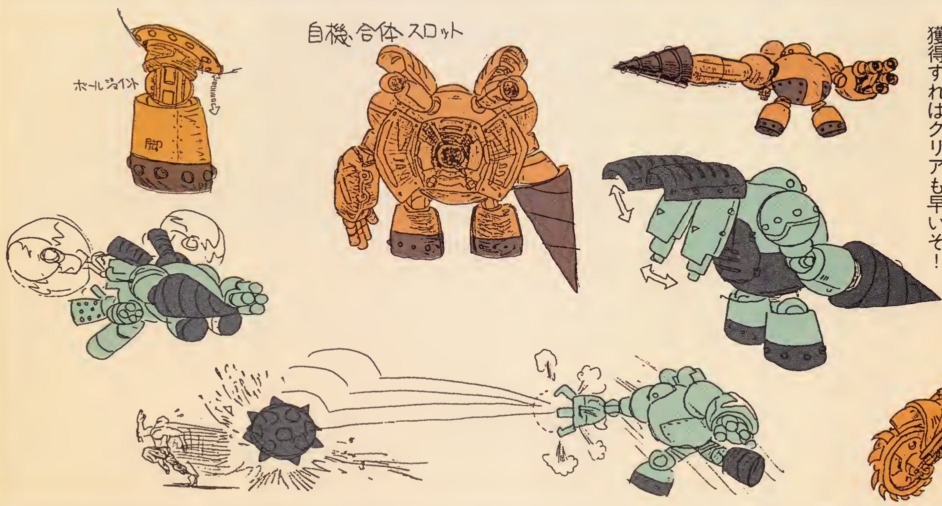
◀??? 鉄仮面共和国が誇る超巨大キャラ。とにかくアッと驚くほど強いらしい……（私は口をふさがれ、これ以上いうことができない）。

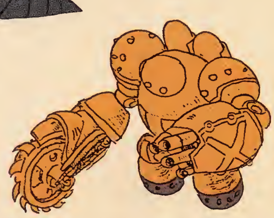


▲四脚歩行ユニット　ステージ3以降に登場。4つ足で歩行するのみかと思いきや、飛び跳ねることもできるという味な奴。あまりにも激しく飛びまわるため空対空、地対空と2つの重機関砲を装備している。
　鉄仮面共和国では、このタイプの他にも多脚タイプのユニットが用意されている。

これがブリキンガーのオプションだ！

このゲームでは、自機と対になっているロボットの腕に数種類のパーツがある。
　ドリル、ノコギリ状のカッター、伸縮自在のトゲつき鉄球など、どれもユニークなものばかり
　敵にあわせたオプションを獲得すればクリアも早いぞ！







STAKES WINNER 第三弾

手綱さばきを極め夢を栄冠をつかめ!

ザウルス	アクション	80M
MVS 発売日未定 価格未定	カセット 9月発売予定 価格未定	CD 発売日未定 価格未定

　格闘、シューテングに押されがちなネオジオに、この秋、新たなタイプのゲームが産声をあげようとしている。その名も『ステークスウィナー』。
　リアルな雰囲気を味わいながら、ゲームとしても楽しめるリアルジョッキーアクションゲームだ！

＊

　いよいよ、発売が9月に迫った『ステークスウィナー』だが、馬を育てる楽しみを味わえると同時に、プレイヤー自らがジョッキーになりきって馬を走らせることができるとあって、その仕上がりが期待されている。
　今回は、ゲーム中盤のステージ紹介をはじめとして、ゲームに登場する全8頭のサラブレットたちの紹介、さらには、実戦を例にとって、馬の効果的な走らせ方をみていこう。

ステージ紹介 レース中盤

　レース前半は、朝日杯3歳ステークスで勝利を収めるまでだったが、このあとは調教ステージをへて、いよいよクラシックに出場することになる。それでは、レース中盤の流れをみていこう。

●皐月賞



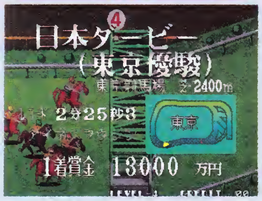
皐月賞スタート画面。中距離戦のはじまりだ

中山競馬場：2000m
　朝日杯3歳ステークスと同様、中山競馬場でおこなわれるGIレースだが、初のクラシックとあってその趣は深い。
　前半のレースに比べ大きく距離が延びているので、このあたりからプレイヤーの実力の差が出てくる。馬の脚質に合わせたペース配分をしなければ、馬群から1頭だけ取り残され、くやし涙を流すことにもなりかねない。
　このコースでの難所はスタート地点すぐにある急な上り坂。ここで出鼻をくじかれると、このレースはかなり苦しくなる。ここで、3位以内に入賞できないとゲームオーバーだ。


スタートから急な坂。うまくコース取りをして好位置に
他の馬に先を越された!! 何とか終盤の坂で追い上げねば


坂を抜けコーナーへ。何とかインコースへ向かいたい
坂を駆け抜けトップに踊り出た。このままゴールへまっしぐら

●日本ダービー（東京優駿）



東京競馬場：2400m
　『ステークスウィナー』では東京競馬場でおこなわれる初めてのレース。
　皐月賞同様、スタート直後に坂があるが、距離が長くなった分、ここでのコース取りに失敗すると、レース中盤から後半にかけての走りが苦しくなる。
　また、これまでのレースに比べ、直線が長く続くため、持ち馬のスピードの維持とペース配分に注意が必要。
　ここでも、3位以内に入賞できなければ、ゲームオーバーとなる。


スタート直後。距離が長いのでペース配分を考えろ!
最終コーナーへ向けてスピードアップ


緩やかな坂を越えてコーナーへ。馬群に置いて行かれないように
長く続く直線をあとは一気にゴール

ステークスウィナー特別ステージ!!

●調教ステージ

　このステージは3レースごとに登場するが、ここでどう馬を走らせるかによって、その後の勝敗が大きく左右されるので心してかかって欲しい。
　調教のシステム自体は簡単。コースに用意された3つのチェックポイントを規定タイム内で走り、ゴールにたどりつけば、持ち馬のステータス（スピード、スタミナ、ガッツの内の1つ）をパワーアップさせることができるというもの。
　大切なのは、3種類の調教のなかから、自分の馬の強化したいコースを選ぶということ。
　芝調教ではスピード、ダート調教ではスタミナ、坂路調教ではガッツがそれぞれアップするので、自分の馬の脚質に合わせたコースを見極めてくれ。
　また、このステージには、もぐら穴というアイテムが用意されているので、注意しよう。何も出ていない時でも、接触すれば馬はよろけ動作になり、もぐらが出ている時に近づけば馬はビビッて急停止する。

●ボーナスステージ

？？？競馬場：2000m
　日本ダービーをレコード優勝すると、参加権を得ることができる。日本ダービーを制すると案内状が届き、参加、不参加をプレイヤーが選択することができる。

●菊花賞



京都競馬場：3000m

初めて舞台を関西に移す。Gレースの中では、天皇賞に次いで距離が長く、コースも1周半と競争馬の真の実力が試される。

これまで以上に、ペース配分に慎重を期し、特にレース前半で体力を使いきらないように、注意して欲しい。

どちらかといえば、追い込み、差し馬など後半勝負型の馬に適したレースだが、アイテム出現位置を把握しておけば、先行、逃げ馬でも優勝を狙うことができる。

ここまで勝ち進んで、ゲームオーバーの憂き目を見ることのないよう、死力を尽くして3位以内に入賞して欲しい。



ゆっくりのぼって、ゆっくりくだるの名文句で有名なコーナー



菊花賞は1周半の長距離レース。まだ、あと1周あるぞ!



ゴール直前での競り合い。惜しくも優勝は逃したが何とか2着に



この辺りで逃げ馬を射程圏に捕らえて、終盤に備えろ!

◎全キャラ紹介

自分の気質に合った馬を探し その馬の性質を知りつくせ!

「馬を知り、己を知ることが、勝利につながる」と往年の名ジョッキーがつぶやいた(?)というが、この言葉は『ステークスウィナー』でもまた、然りである。自分の気質に合った馬を選び、その馬をよく知ることが勝利につながる。

各馬はそれぞれ、脚質、パラメーター値、ライフメーター値を持ち、その数値によって各々の走りが決定される。

まず、脚質には、逃げ、先行、差し、追い込みの4種類がある。

逃げはしょっぱなから馬群のハナにつけ、ゴールまで一気に駆け抜けるタイプ。先行はハナまでいかないまでも馬群の上位につけ、レース後半で一気に上位につけるタイプ。

差しはレース前半は馬群後方に位置し、レース後半で先頭にたつタイプ。追い込みはレース前半は馬群最後方に位置し、レース後半で一気にトップに競り上がるタイプ。

次に、パラメーター値だが、これは最初のキャラクター選択画面で表示され、スピード、スタミナ、ガッツの3種類がある。こと走ることに関しては、スピード、スタミナ値が大きい方が有利だが、馬群を後ろから弾き飛ばす馬群割りなどのコマンドを使用する際にはガッツ値が大きい方が有利となる。

最後に、ライフメーター値だが、これは画面左下に常に表示され、ライフの減りが小さい時がその馬の勝負の時である。

それでは、全8頭の馬を紹介しよう。

●後方からの切れ味 鋭い競馬が得意
ドライブシュート

脚質：追い込み



レース序盤から中盤は、馬群のやや後方に位置して走り、終盤にかかったあたりからその本領を発揮する馬。ただし、気性が荒いため、大味なレースになってしまいがち。

●自在の脚質が 魅力の良血馬!
ノーザンライト

脚質：差し



前に行き過ぎるよりも好位差しが良策の差し馬。スタミナ、スピードなどが平均的で、どんな状況にでも対応できるが、ここぞといった勝負に弱いかも。

●スピード自慢の 狂気の血筋
ビーサイレント

脚質：先行



先行という脚質でありながら、どちらかというと、若干逃げに近い。レース中では、馬群の先頭、中間位置で走り、タイミングをみてトップを狙うタイプ。ただし、気性が荒いため、若干コントロールに戸惑うかも。

●バテを知らない スタミナ魔神!!
エスエスマッハ

脚質：逃げ



スタートからレース序盤まで、他の馬との差を作りつつも、さらに天性のスタミナで他の追随を許さない名馬。ただし、スピードに欠けるため、騎手によるコントロールが重要。

●切れ味バツグン! 直線一気の仕事師
キングキリムゾン

脚質：追い込み



レース序盤から中盤までは馬群の後方に位置していて、終盤のストレートでスピードを爆発させてトップを狙う一気追い込みタイプ。ただし、仕かけるタイミングを誤ると不発に終わる。

●重馬場はお任せの 欧州産の怪物
ユーロビート

脚質：差し



レース中は、4～5番手につけていて、スピードのある鋭い末足を生かして、レース後半から一気にトップまで競り上がる走り方が効果的。

●能力上位も勝負弱い ガラスの天才
ディスコダンサー

脚質：先行



レース中では、終始2～3番手に位置し、後半の脚が弱いため、好位差しや追い込みには不向き。

●スピード全開で 逃げる疾風野郎
ゼロファイター

脚質：逃げ



エスエスマッハト同じく、逃げの脚質を生かしてレース序盤、中盤にかけて、馬群から抜き出ることが可能。特にスピードに秀でているので、レースを引っ張っていくことができる。

◎実戦で学ぶ騎乗方法

馬顔メーターで馬の変化を知り効果的なレース展開に持ち込め

馬：ゼロファイター
レース：朝日杯3ステークス
競馬場：中山競馬場

馬の性質は、脚質、パラメータ値、ライフメーター値によって決まるが、その馬が実戦で勝利を収めるかどうかは、あなた自身の手綱さばきにかかっている。

大局的にみた場合、逃げ、先行はレース前半、差し、追い込みはレース後半にその重きをおくことはいうまでもないが、細かい手綱さばきとなるとそう大まかに片づけることはできない。

そこで登場するのが、前回も紹介した馬顔メーターだ。

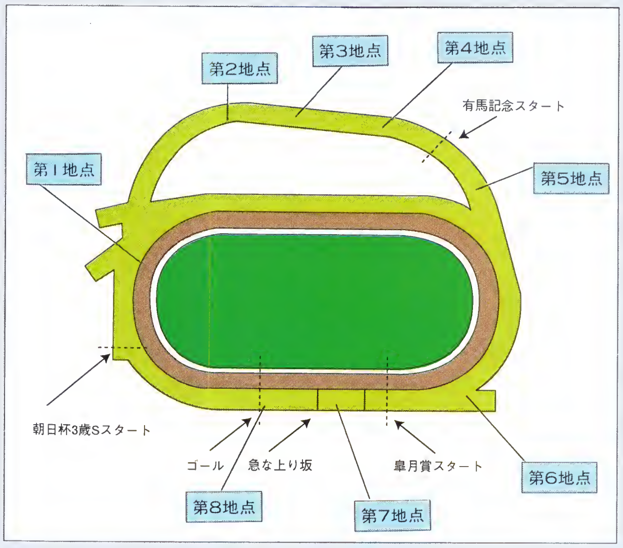
このメーターは画面左端に表示されるが、この表情で現在の自馬の状況が把握でき、それによって、馬の操作方法が大きく変わってくる。

従って、馬顔メータを瞬時に正確に把握し、それに合わせた対応ができれば、全面クリアも夢ではない。

そこで、今回は実際にコースを走る馬の馬顔メーターを例にとって、効果的な馬の走らせ方を紹介しよう。

レース時の基本操作

8方向レバーで、キャラの移動、コマンド技の入力を行い、Aボタンで手綱（スピード調節）、Bボタンで鞭（スピード調節）をおこなう。



第1地点

スタート直後のコーナー直前。まだ鞭、手綱の入力が行われていないため、馬顔メーターの表情に変化がない。



スタートしたばかりで普通の顔

第2地点

ゼロファイターは逃げ馬なので、レース前半に馬群から抜け出ることが可能。初めのコーナーを曲がりきったところで、そろそろ鞭を使ってスピードアップ。馬の特性に合わせた手綱使いなので、馬顔メーターは表情が力んでいる。



鞭を入れはじめてスピードアップ

第3地点

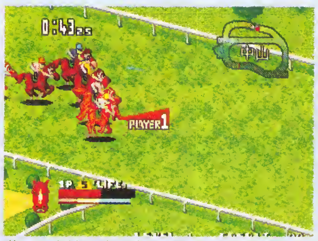
他の馬に先を越されんと、鞭を入れ続けた結果、馬顔メーターも、左右に振りつつ嫌がる表情に変化。この状況のまま鞭を入れ続けてしまうと、馬はバテて一気に戦線から離脱してしまうので、一度ボタンの入力を控えるか、もしくは進行方向逆にレバーを2回入力する〝スピードダウン〟で馬顔メーターは回復する。



鞭を入れ過ぎて嫌がる素振り

第4地点

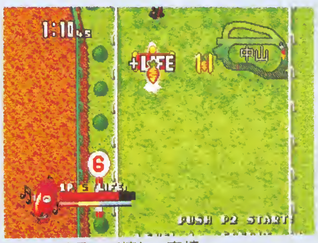
ボタンの入力を控えることで、嫌がる表情から、歯を食いしばる表情に変化。馬顔メーターが回復するまで、ボタン入力を中止。しばらく馬なりのまま走る。



苦しい表情で走る走る!

第5地点

コース場に落ちている回復アイテム〝ニンジン〟を拾って回復。ちなみに、この馬は逃げの脚質であるため、このアイテムを取ることによって、有利にレースを展開することができるが、追い込み、差し馬などの場合、馬が満腹感にひたってしまい、スピードがダウンしてしまうので御注意！　アイテムはよく考えてから取得しよう。



にんじんを取って嬉しい表情

第6地点

最終コーナーをまわり、馬顔メーターに「!」の表示。この表示がされた時はハイパーダッシュを使える条件が揃った時の合図。この時にあるコマンドを入力すると、驚異的なスピードで駆け抜けることができる（このコマンドはまだ秘密）。



馬顔メーターに「!」の表示!!　ハイパーダッシュのチャンス

第7地点

ハイパーダッシュの入力が成功して、馬顔メーターもニッコリ微笑んでいる。



ハイパーダッシュで嬉しい表情

第8地点

優勝して嬉しい表情。



ゴール!!　優勝で嬉しい表情

さよならは言わないで〜 消えたSNK格闘ゲームキャラたち…

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

花の命は短くて… キャラクター七転八起！

NEO・GEOはキャラクターの宝庫である。そのため、数々の人気キャラが世に送りだされている。しかし、そんな人気キャラクターの影には、続編に出演しないいま消えていった名優達がいた！

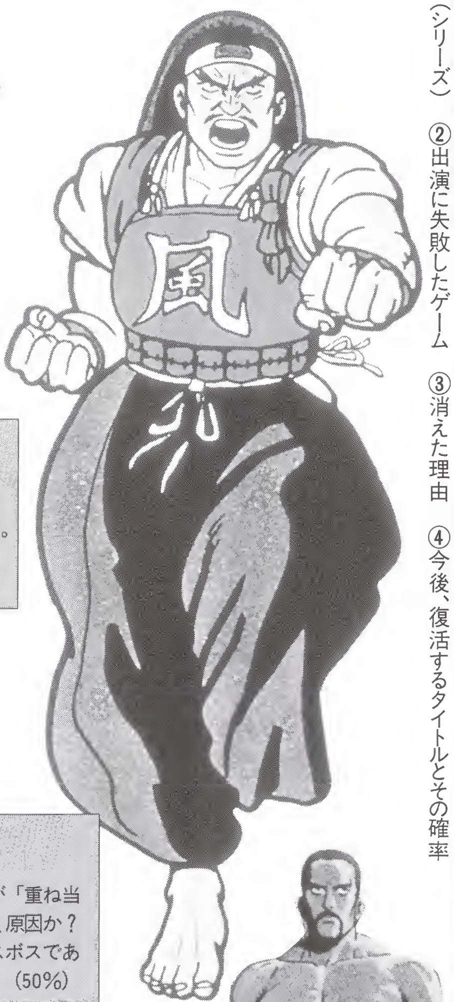
①出演ゲーム（シリーズ）　②出演に失敗したゲーム　③消えた理由　④今後、復活するタイトルとその確率

タムタム



①サムライスピリッツ
②真サムライスピリッツ
③チャムチャムいるから君いらない！　ってとこかなぁ〜。
④誠（まっこと）サムライスピリッツで復活！　(28%)

藤堂竜白



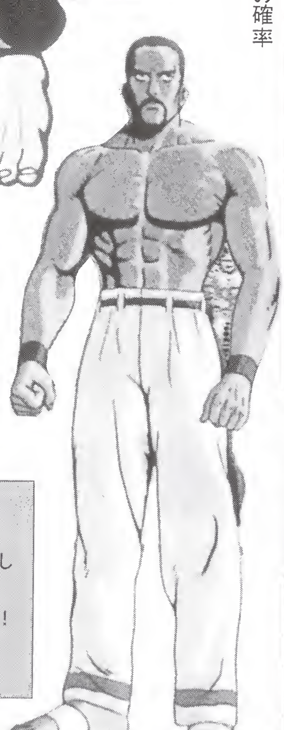
①龍虎の拳
②龍虎の拳２
③やはり、必殺技が「重ね当て」だけというのが、原因か？
④龍虎の拳３のラスボスであることを切に願う！（50%）

ホア・ジャイ



①餓狼伝説
②餓狼伝説２
③あまりに、ジョー東に技が似ていたからだろうなぁ？
④餓狼伝説スペシャルサンダーEXで復活。（苦笑　42%）

リチャード・マイヤ



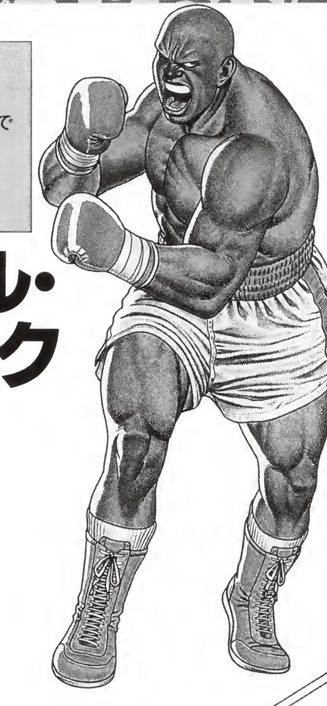
①餓狼伝説
②餓狼伝説２
③後継者を育てるのに、忙しかったんでしょう。
④What isカポエラで復活！（なんじゃそりゃ…　3%）

チン・シンザン



①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 3
③彼は億万長者になったので闘う必要がないでしょう。
④私の気功で餓狼伝説 4 には、復活するでしゅ！　（チン談　55%）

アクセル・ホーク



①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 3
③ボクサーって人気ないんですかねぇ…
④餓狼伝説の続編がでれば、必ず復活する…（30%）

マイケル・マックス



①餓狼伝説
②餓狼伝説 2
③ジャンプのできないボクサーは哀れクビに…。
④裏K・O・F'98、あんた誰チーム主将で復活。（15%）

ローレンス・ブラッド



①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 3
③実は彼は屈強なホ○で、対戦相手が恐れたため。
④K・O・Fで三闘士チームとして、復活してほしい！（48%）

ダックキング

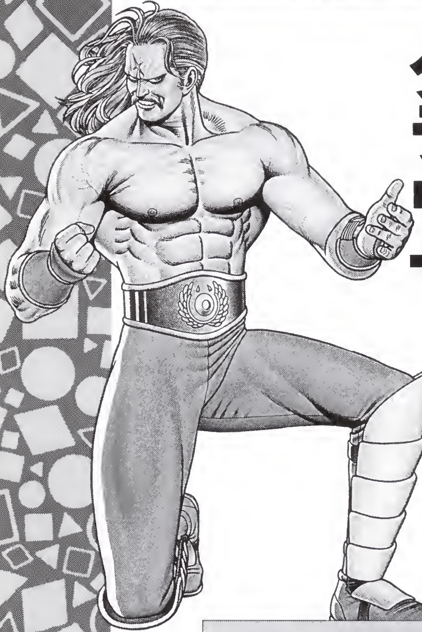


①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 3
③格闘技の世界に踊り疲れたから。（か、かっこいい！）
④環境ソフト「ひよこの育て方」で復活！　（ない、ない　8 %）

山田十平衛

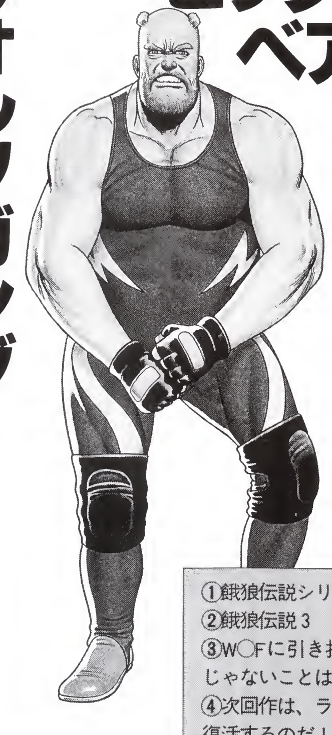


①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 3
③ギャルにモテモテで、それどころじゃなかったらしい。
④柔道ゲームが発売されれば、復活は間違いなし！（98%）



ヴォルフガング・クラウザー

①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 3
③帝王とは、そんなに簡単には姿を出さないものです。
④「クラウザーの帝王学講座」で、復活！　(信じるなよ!!　15%)



ビッグ・ベア

①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 3
③W〇Fに引き抜かれたからじゃないことは、確実。
④次回作は、ライデンとして復活するのだ！　(40%)



タン・フー・ルー

①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 3
③格ゲー界の世代交代の波に飲みこまれたため… かな？
④若いころの、タン先生ならみてみたい！　(70%)

★★★★★見事、復活した人達!!★★★★★

①出演ゲーム(シリーズ)　②出演に失敗したゲーム　③復活したゲーム　④復活のコメント



ビリー・カーン

①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 3
③K・O・F'95
④人気者は出番が多くて疲れるぜ！　ハッハッハッ!!



ギース・ハワード

①餓狼伝説シリーズ
②餓狼伝説 2
③餓狼伝説 3
④この私が登場しないゲームの存在など、許さん！



アメリカチーム

①K・O・F'94
②K・O・F'95
③庵、如月、ビリー達と比べられると、きついっす！
④K・O・F'96、いや'97もとい'98では、復活してるといいなぁ (20%)

※消えた理由、復活するゲームと確率は、編集部が創作したものです。

ネオジオ初参入で
気合い充分！
幅広いプレイヤーに向けた
すべてに新しい挑戦!!

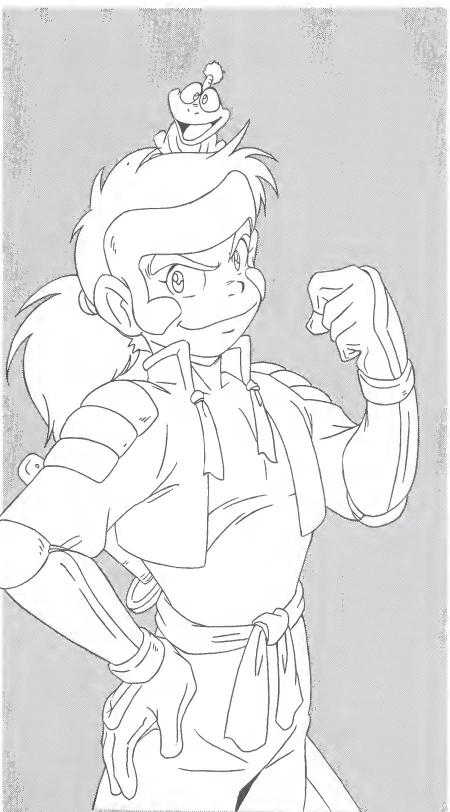
数々の目新しいシステムとバランスのとれたゲーム性、独特の綺麗なグラフィックなどで、格闘ゲームファンのみならず、幅広いプレイヤーにアピールをしている「天外魔境真伝」。今回は、すでに絶賛稼働中である「天外魔境真伝」の開発インタビューのために、市ヶ谷にある東京ハドソンへと突撃取材を敢行した！





ハドソン・木村さんが熱く語ってくれた!!

「天外魔境真伝」開発インタビュー





原作の雰囲気を重視したオリジナリティーある格闘を

――NEO・GEO初参入ということですが、特にNEO・GEOであることについて意識した点や、NEO・GEOというハードに対する期待、可能性などについて、企画や開発の段階では何かありましたか？

「そうですね。もともとアーケードでスタートしようとした時に、PCエンジンでSNKさんの移植などをやっていたこともあって、NEO・GEOで行ってみようか、と。

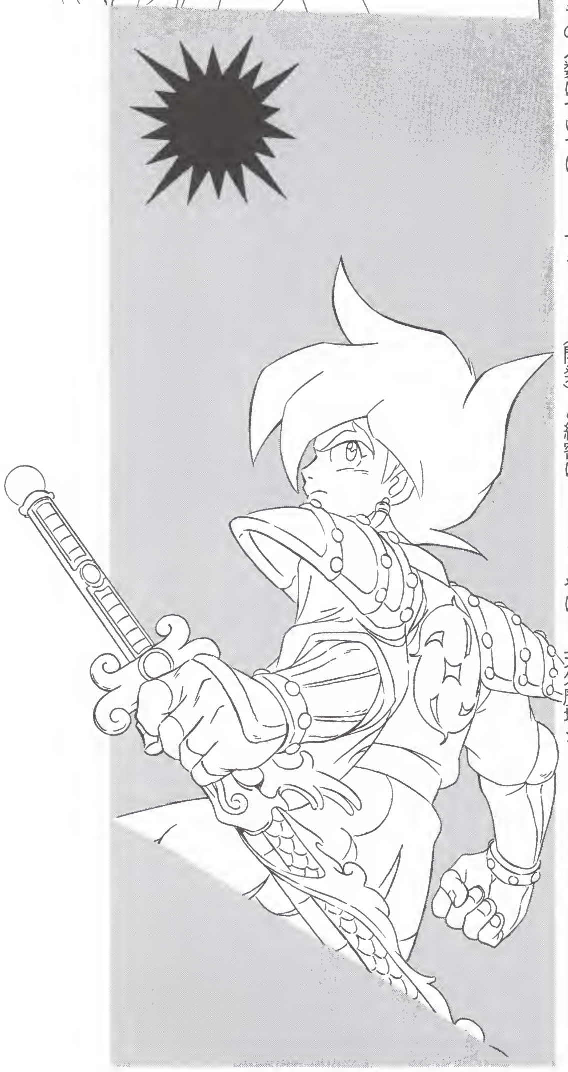
また、NEO・GEOで展開するにはどうしたらいいものができるかと考えた時、やはりNEO・GEOは格闘ゲームの人気が高いので、やるんだったら格闘ゲームを作ろうと思ったわけです。

ただ格闘ゲームといっても、現状の人気に便乗するのではなく、独自の雰囲気を出そうと思ったわけです。そこで、「天外魔境シリーズ」を使って作れば、世界観などが格闘ゲームに適しているだろうと思いまして…」

――絵や音などで、NEO・GEOに対する意識はありましたか？

「ええ。やるんだったらとことんまでやろうということで、グラフィックに関しても、NEO・GEO特有の絵ではなく、独自の路線でありながらプレイヤーに馴染んでもらえるような絵を目指し、新しい挑戦（NEO・GEO）でありながらもハドソン色を出したい、と。サウンド、SEなどに関しても原作のいい部分





を出しつつ、決して妥協はしないつもりでいました。つまり、話は遠回りしましたが、ＮＥＯ・ＧＥＯはそれだけのことを受け入れることの可能なハードだと思うので、ＮＥＯ・ＧＥＯにも期待していますし、我々にも期待してほしいですね」

夢の競演!! 天外魔境 オールスター 格闘ゲームを！

——このゲームの魅力のひとつに「天外魔境シリーズ」のキャラクターで格闘ゲームができる、というのがあると思うんですが、ＲＰＧのキャラクターを格闘ゲームに置き換える際に、登場キャラの選択、格闘キャラとしての個性づけなどで意識した点などはありますか？

「ええ、個性という点では、やはり原作でのＲＰＧのキャラとして完成されたものを使うわけですから、原作から逸脱できないというのはありましたね。まぁあえて「天外シリーズ」で作るんですから、そのあたりの苦労は覚悟してましたけど。

もともと「ジパング」という仮想の国で剣や魔法を使って闘う、という原作（ＲＰＧ）の設定がかなり格闘としてゲームにしやすい、と思ったんですが、やはりキャラに関して、原作の特徴なり長所、短所などを格闘キャラとして表現するのは大変でしたね」

——登場キャラクターの人数や、原作の、どの作品から持ってくるか？　などを決定した際には何かありますか？　例えば新キャラなど…。

「キャラの人数については、ボスが4人もいるということで、あれぐらいがちょうどいいんじゃないかと思います。最近の格闘モノとしてはやや少ないと感じるかもしれませんが、キャラのパターンなどは普通の格闘ゲームよりもかなり多いですし。新ハードでの第一弾ということもあって、やはり原作一作目のキャラが多くなったかな？　という感じはしますが。

八雲に関しては、せっかく新ハードなんだから何か新しい挑戦をしよう、ということで、キャラの設定などについてもＲＥＤ（開発）と綿密に相談しながら作りあげたので、新キャラとして今後うまく動いてほしいですね」

——「天外魔境シリーズ」の世界観を格闘ゲームに使用した際に、ステージ背景、設定など、気を使った点はありますか？

「えー、まずおおまかな設定として、「天外魔境真伝」にはストーリーというのがないんですね。というのも、原作の流れの中で時代が大幅に違ってしまってますので、無理にストーリーをこじつけるよりも、やはり「天外魔境シリーズ」の各時代のキャラが一堂に会するという豪華さを前面に出そうと思いまして。

また、ステージ背景については原作の雰囲気なども考慮して、そのキャラにもっともふさわしい精密な背景を決定しました。ストーリー的な裏づけはないんですが、原作を知らない人にも分かってもらえるように心がけて描いたつもりなので、なぜこのキャラにはこの背景か？　というのは理解してもらえると思います」







開発裏話で盛り上がる

ヒーローらしさを出した格好のいい攻撃システムを簡単なコマンドの連続で…。

——武器投げ、術、コンビネーションなど、目新しいシステムが多数採用されてますが、それらのシステムに関して、狙いや苦労などはありましたか?

「まず武器投げについてですが、剣から素手に切り替わる時に、RPGの勇者が剣を落としたりするのは貧弱じゃないかと考えて、やはり格好よくするために攻撃や威嚇をかね、ヒーロー観を壊さないようにしました。

術(魔法)についてはやはりRPGの基本ともいえるシステムなので、どうしても外せないということで魔法的なものを登場させたんです。ただ、魔法という非現実の要素をグラフィックなどで表現するのは大変苦労しました。そのあたりもトータルバランスなどを考え、REDとも綿密に打ち合わせして、原作とマッチした〝術〟を設定しました。

コンビネーションに関しては、素手の状態でも勇者らしく闘えるように、見た目にも格好いい連続技を出せるようにしようと考えたんです。コマンドについては、他の奥義などにも共通しているんですが、なるべく簡単にしようと思いました。というのも、自分自身、難しいコマンドが苦手なもんで、簡単なコマンドの連続で、タイミングさえ覚えればなんとかなるようにしたかったんです。

結局、武器がなければダメ、術を使わなければいけない、ということはないので、それぞれの戦略をうまく考えて欲しいですね」

——キャラがダウンした時にアイテムが出たり、カラス天狗がアイテムを持ってきたりしますが、それらを設定した際のお話などもあれば…。

「まず、なぜアイテムがあるか、ということで、体力回復、毒については、対戦において強い人が必ず勝ち続けるのはつまらない、という考えのもとに作られました。アイテムによって予測不能の状況をつくり、弱い人にも勝つチャンスを与えたかったんです。これは対CPU戦にもいえることで、なるべくパターンにはまらないように、特にボスなどはパターンだけでは勝てないように、と考えて作っています。

また、アイテムの効果などにも試行錯誤を繰り返しました。例えば、バナナは開発中には滑って転んだ姿勢のまま相手を攻撃したり、転んだ衝撃で自分がダメージを受けたり…。と、結局は転ぶことに落ち着いたんですが、偶然的に一部の術などを抜けたりしまして、初心者にも優しく作ってあります」

初心者にも受入れられる対戦のバランスを徹底追求!ゆくゆくは続編も…。

——シリーズ第一作のキャラが比較的多くボスキャラに登場するようですが…。

「これは先ほども出ましたが、やはり参入一作目なので、原作の一作目から順に追っていきたい、ということです。人気が出れば、ゆくゆくは続編としてステップアップさせていきたいと思ってますんで、











ぜひ応援してほしいですね」

――一部の術のダメージが、奥義などよりも大きく設定されたりしますが、奥義と術の位置づけ、差別化などに関する設定時のお話などがあれば教えて下さい。

「これは要するに対戦における「待ち対策」なんですが、しゃがんで待っているだけではつまらないということで…。特に八雲の「不動」という術はガード時のけずりの方が食らった時よりもダメージが大きいんですが、パソコン通信やテストプレイなどで「待ち対策」の意味を分かってくれた人も多かったんで、まぁ成功だったと思います。

ダメージが大きいというのは、術に限ったことではないんですが、やはり仮にも勇者が使う技なんだから当然ダメージも大きいだろう（笑）ということです。

最近の格闘ゲームの技と比べても大きいんですが、そのへんはテストプレイでかなり時間をかけたので、納得いくダメージになったと思います」

――一部のキャラには、武器投げのデメリットがあまりないように思えるのですが、最近よくいわれている、対戦のゲームバランスなどについては…。

「たしかに武器投げによる対戦での有利、不利は多少あると思うんですが、回数制限をつけても理不尽だし、武器の個性も作りたかったんです。武器を一度しか投げられないキャラもコンビネーションがありますし、武器投げ自体のダメージも小さいうえに大ジャンプや空中ガードで簡単にかわせるので、まったくの初心者やCPUならともかく、絶対的に有利ということはないと思います」

――最後に、メーカーさんからのプレイヤーへのメッセージ、または遊び方のポイント、ウリなどがあればお願いします。

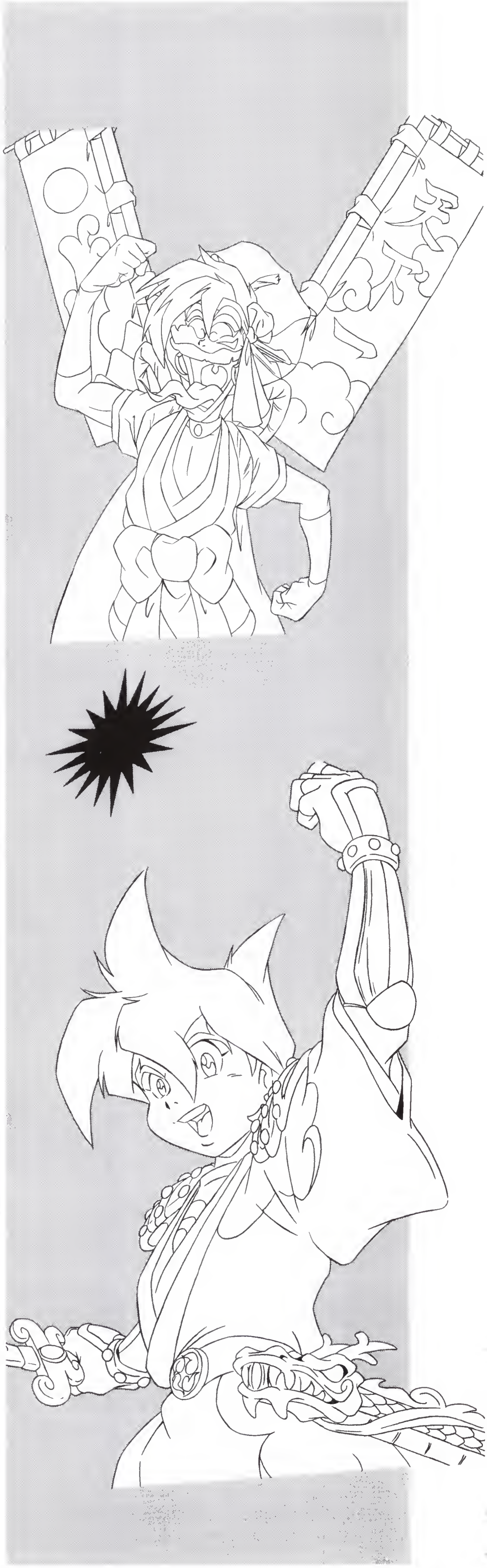
「NEO・GEO参入第一弾「天外魔境真伝」は、格闘ゲームマニアから初心者まで、すべてのプレイヤー向けに、すその広いゲームに作りあげました。対戦でもマニアから初心者まで、同じ土俵の上で闘えるように、できる限りの時間をかけて調整をほどこしてあります。システムに関しても、状況にとらわれず、上級者は素手、武器、術を使い分け、初心者は簡単なコマンドの必殺技をバンバン使って、色々な楽しみ方をしてみて下さい。

それからハドソンでは、一般ユーザーの生の声を吸収するため、今年も恒例の全国キャラバンを開催します。この本が出る頃には、全国を縦断しているはずです（編注…くわしくは、ネオジオニュースを参照）。「天外魔境真伝」も設置されてますので、腕に覚えのある人は、ぜひ来場してみてください。

また、ユーザーの声を反映していきたいと思ってますので、そういった場やハガキ、ユーザーサポートなどで意見や遊びたいゲームなどを教えて欲しいですね。

これからもハドソン、「天外魔境真伝」を、末永く応援おねがいします！」

初心者から上級者まで、あらゆるユーザーに楽しめる、「天外魔境真伝」。細かいところにも徹底した調整がおこなわれ、非常に丁寧に作られている。今後も積極的にユーザーの意見を取り入れていくとのことなので、これからのハドソンに注目していきたい！



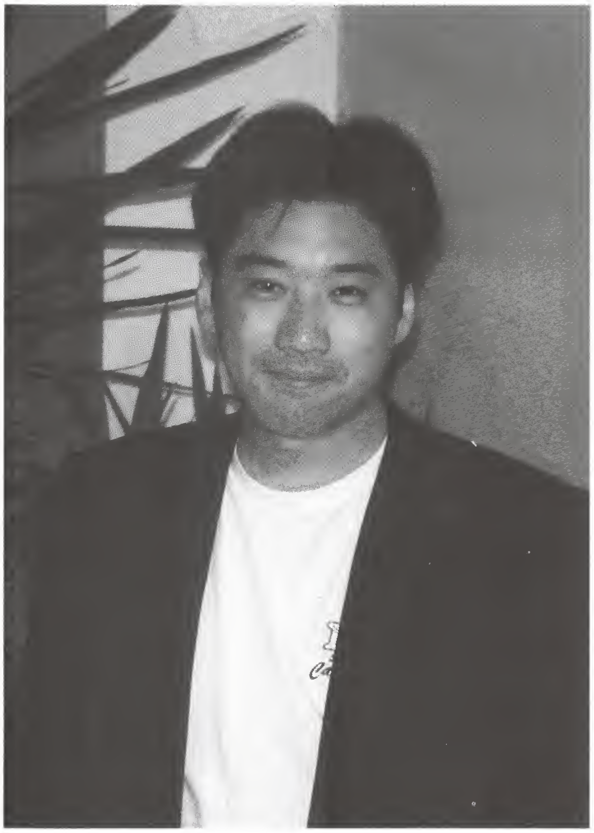
お忙しい中ありがとうございました



草薙京声優

野中政宏インタビュー

1年の成果がばっちり出た K・O・F'95のアフレコ！ 今回は迫力も大幅にアップ!!



K・O・F'95の主人公キャラ、草薙京の声を担当するのは野中政宏さん。京の野性的なイメージとは対象的に、意外にも（?）笑顔のステキなお兄さまだ。声優として活躍する先輩を見て、自分もやりたいと思い、自らデモテープを作成しSNKに売り込んだ彼。念願かなって射止めた役は、あの草薙京だった…！

《野中政宏プロフィール》
1968年10月15日生れ／広島県出身／血液型A型／声優歴1年
●ラジオCMを中心に2年前からナレーターとして活躍。声優としてはK・O・F'94、K・O・F'95の草薙京を担当する。
趣味はモータースポーツ観戦。自らもB級ライセンスを所有し、レース参戦への意欲もみせる。

DJ志望がナレーターに。声優にもトライしたいと…

――まず声優以外の経歴について教えてください。

「最初はDJになりたくて、この業界に入ったんですが、島（よしのり）さんたち先輩方を見て、ナレーターもいいなと思うようになりました。現在は主にラジオCMの仕事を中心に活動しています。ほとんどが去年出演したものですが、某賃貸情報誌や、某カーメーカー、それから東北の某ラブホテル（笑）とか。みなさんも、どこかで僕の声を聞いているかもしれませんね」

――声優になったきっかけは？

「同じ事務所の先輩方が、大勢声優の仕事をしているので（彼の所属する㈱大阪テレビタレントビューローには、生駒治美、稲毛一弘、臼井雅基、島よしのり、福井玲子、ほりえかおり等SNKの格闘ゲームに出演した声優だけでも13人おり、その演じたキャラ数は、延べ68キャラにも及ぶ）、どうしても自分もやりたくなって。それで思い切ってデモテープを作って、SNKに送ったのがきっかけです」

――声優としての最初のお仕事は？

「K・O・F'94の草薙京です。といっても、まだ声優としての仕事はその'94と今回の'95の2つだけなんですが」

緊張した初のアフレコ収録後は自信ゼロ

――'94の時のエピソードをお聞かせください。

「出演が決まってからというもの、もう嬉しくて仕方なかったですね。実は収録の前に偶然草薙京のイラストを見たんですが、この時は内心『いける！』と思いました。なぜなら当時ぼくはバンダナを巻いていて、髪形も京にそっくりだったんです」

――それでは収録の日もバッチリ？

「当日になるとやっぱり緊張しましたね。初めてだし、先輩方も出ていることだし。ちょっと声がうわずってしまって、それを押さえるのに苦労しました。前にもコメントしましたが、スタッフの方に、『あしたのジョー』と『デビルマンの変身前』の雰囲気といわれて、クールでナイーブな尾崎豊をイメージしたのですが、それを作るのが本当に難しかったですね。声は一番パワーが出るということで、地に近いものにしようと決めていました。実際よりはちょっと高めですが。それで終ったあとですが、全然自信ありませんでした（笑）」

――ご自身の声を初めて聞いた時の感想は？

「ゲーセンで聞きたかったんですが、格ゲーはあまり得意ではなくて聞けなかったんです。初めて聞いたのは昨年末ですね。VTRで。うーん…、かっこいいなぁ（笑）。でもファンレターは全然こないって（笑）!!」

――ところで、アフレコってどんな雰囲気でおこなわれるんですか？

「スタジオの真ん中にぽつんとマイクが1本立っていて、シーンとした中で、スタッフの方が、『それでは次、攻撃する時の声お願いします』。『はい、いきます…。フッ、ウォー』って感じで。ちょっと間抜けですね（笑）。それをモニターで技を見てからやり、また次の技を見てやる…という繰り返しです」



1年の成果が出た'95。迫力も大幅にアップ!!

――K・O・F'95の時は？

「今回は本当にスムーズにいきましたね。実は前回の14パターンから、『俺の勝ちだ』というセリフが1つ増えただけだったんですよ。普通そういう場合は追加分を録り直すだけなんですが、僕は全部最初から録り直したんです。それでも前回1時間かかったと



ころが、だいたい30分くらいで済みましたね。前回は叫ぶなら、ただ叫ぶだけっていう感じでしたが、今回はこう叫ぶ方がいいかな、とか考えてやれました。1年の成果として、経験の分だけ工夫できるようになりましたね。だから迫力もぐっとアップしたと思います。あと先輩方のアフレコを見るのも、勉強になりますね。臼井さんとか、新居さんとか、血管切れそうになってやってるじゃないですか。うーん、じゃあ僕ももっと気合い入れないと…、とか思いますよね。それとこれも見学の成果として、攻撃の時などはパンチを出しながら声を出すようにしています」

——その時は、誰をイメージしてパンチを出すのですか?

「やはりライバルということで、餓狼チームのテリーですね。今回は八神庵という京のライバルが出てることは、収録の時には知りませんでしたから…」

——知っていれば、庵をイメージしましたか?

「そうしたと思います。やはり負けたくないじゃないですか。京の方が弱いといわれたくないですから」

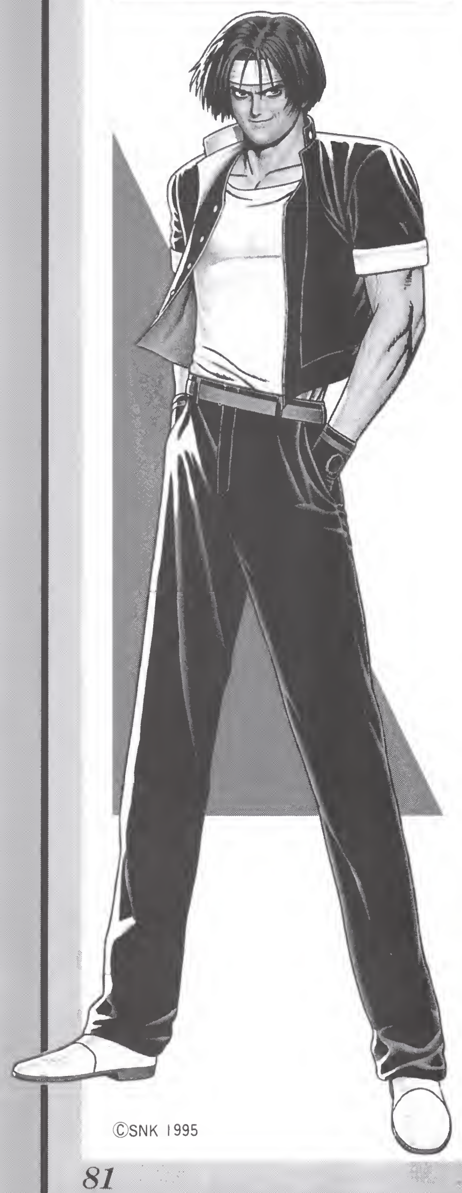
本当に楽しい声優の仕事。'95もできて嬉しかった!

——2度目ということで、京にもだいぶ思い入れもあるようですね。

「そうですね。それと、普段CMがほとんどなので、声優の仕事は本当に楽しいんですよ。ですから、今回の収録の時にまた声をかけていただいて、嬉しかったですね。実は何の反応もなくて不安だったんです。人気があるのかも分からなかったし」

——何か聞くところによりますとマッチのイメージといわれたそうですね?

「ええ、さきほどいったように前回は尾崎豊のイメージでやったんですが、スタッフの方に『前回同様マッチの雰囲気で』といわれまして。初めはかなり、びっくりしました。マッチって何…?　ってね。でもすぐに気を取り直して、じゃあマッチでやるか!　みたいな(笑)。そのあとで聞き直してみると、確かにマッチという気もしますね(笑)。その話をあるマッチファンの女の子にしたら、『顔もマッチに似てる』といわれて、まぁ、それはそれでなんとなく、嬉しいような(笑)…」



年内にも足場を固めたいモータースポーツ参戦

——普段はどんなゲームを?

「格ゲーはあまり得意じゃないんですよ。ゲーセンではレースものが中心で。でも最近は格ゲーでも、最低3人抜きくらいはできるようになりましたよ。これも声優をはじめたおかげですね(笑)」

——レースといえば、モータースポーツ観戦が趣味とか。

「ええ、F1はもちろん、GT選手権やツーリング選手権から、アマチュアの草レースまで幅広く観ます。僕自身B級ライセンスを持っていまして、去年の秋にクルマも買ったんです。今年の春にはチームを決めなくてはと思っていたら、8月の芝居で身動きがとれなくなってしまって。今年中にチームを決めないとライセンスの更新ができないので、ちょっとあせってるんですが」

——どんなレースに出るおつもりなんですか?

「ジムカーナといって、ゴーカートが走るようなコースで1台ずつタイムトライアルをやるレースです。自分でチームを作ってもいいんですが、7人集めなくてはならないし、色々と大変ですからね。京阪でアキがあるチームがあったら、ぜひ誘って欲しいですね。お願いします」

歌あり踊りありの芝居は13回泣けて14回笑える!?

——今後の活動予定は?

「K・O・F'95の音楽CDのアレンジ版に『ソング・オブ・ファイターズ』という曲が入りますが、その曲は出演声優で歌うことになっているんです。その録音がもうすぐあります。歌は好きですが、得意かどうかは(笑)…。まぁ、楽しみにしていた企画ですので、がんばります!」

——あとお芝居がありますね。

「ええ、『GROUP午前八時の太陽』というナレーター仲間で作ったサークルによる『マイブルーヘブン〜私の青空』という公演が8月8、9、10日にあります。島よしのりさんや、稲毛一弘さん、生駒治美さん、ほりえかおりさんたちも出演するんですよ。キャッチフレーズは、歌あり踊りありで、13回泣けて、14回笑えるお芝居です(笑)」

——野中さんの役どころは?

「今、脱毛中なんですが…、まぁ、立派なオ○マになりますよ(笑)」

——オカ○の役なんですね?

「とにかく、見にきてください(笑)」

——下世話な質問ですが、好きな女性のタイプは?

「好きなタイプというか、生駒さんはキレイでいいですねぇ(笑)。実はキレイな人はちょっと苦手で、あの人の前に出ると緊張してしまうんです。生駒さんはフランクな人なのでいいですが(笑)…。タイプとしてはかわいい人がいいですね。見た感じもそうですが、しぐさや性格なんか、ふと『あっ、かわいいな』みたいに思える人が」



——最後に読者の方に一言。

「K・O・F'95と草薙京をよろしくお願いします。それから、ファンレターなんかもいただけたら励みになりますので、お願いします(笑)」

ファンレターの宛先
〒112東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「野中政宏ファンレター」係

NEO・GEO関連メーカー

コメントパーティー 第二弾

さあ、ゲームにうずもれながら日々を過ごすつわものたちのメッセージを楽しんでくれ！

ゲーマーになる日を夢みて血のにじむような特訓をしています

（株）エス・エヌ・ケイ

無理なお願いに、いつもいつも気持ちよく笑顔で応えてくれるヤスミンに感謝！ 時々飛び出る関西なまりが超きゅーてぃー。（by 編集部）



宣伝課
牛木康与

みなさん、お久し振り。創刊号でみなさんとお近づきになった牛木康与でーす！ また、みなさんに会えるなんて感激!!

突然なのですが、私のペンネームが決まりました。その名も『ヤスミン・牛木』。宣伝課の先輩に決めてもらいました。きゅーてぃーで、私のイメージを表現してるって感じで結構気にいっています。イベントの会場とかで私を見かけたら気軽に「ヤスミン」て声をかけてね♡（そういえば6月にあったおもちゃショーで声をかけてくれた君、覚えててくれてありがとうね）。

ところで、『キング・オブ・ファイターズ'95』やってる？ わたしも相変わらずへたっぴぃーだけど、頑張って血のにじむようなレッスンに耐えて、いつかいっぱしのゲーマーになる日を夢みています。もうちょっとうまくなったら、ゲーセンにでも顔を出すかぁ。田園都市沿線のゲーセンでヤスミンに会おう！

ところで、私がいうのも何だけど、『K・O・F'95』っておもしろいよね。何がおもしろいってそりゃ『エデットモード』でしょ。自分の好きなキャラばかり集めてエディれるんですもの。私はちょっと迷うんだけど……まずはロバ夫でしょ（あっ、ロバートのことね）、次にビリーでしょ、最後は京くんでしょ。名づけて『ヤスミンすきスキおっとこまえチーム』！ただ、自分の好みのキャラばかり集めただけなんだけどね。そうそう、この本の後ろの方にものってるんだけど、今、『K・O・F'95』のキャンペーンをやってるんでどしどし応募してね。1つは、クイズで答え教えてあげてもいいけど…やっぱやーめた。もう1つは、「君だけのエデットチーム」募集。ヤスミンみたいにかっこいいチームつくってね。賞品が結構魅力的かもよ。

何かいろいろ書いちゃったけど、これもお仕事のうちなの。だって、この原稿遅れたら、いまだに私に心を開いてくれない編集部のUさんに怒られちゃうのよね。

最後に宣伝課のメンバーをちょっと紹介するね。まずはうめっち。たまーに、いきなりナチュラルハイ入っちゃって変なジョークかますんでちょっと怖いんだけど、私にゲーム教えてくれるんで許してます。うめっちはゲームマニアだし、アイドルマニアだし、えーっといろいろあるんだけど、また今度教えるね。

あと、競馬狂で敏感肌のアッキー。この人はヤスミンをいじめるから嫌い。

あっ、うめっちのこと書き過ぎて、スペースなくなっちゃった。残りの人は次の機会に教えるね。

お便り待ってまーす。

ヤスミンに質問や悩み相談のある方はネオジオフリーク編集部「ぷりてぃ・ヤスミン」係まで。

みんながアッと驚くネオジオゲームを現在開発中！

（株）アイマックス

ラズマタッズの前で、にたり微笑む新宮さんと青木さんだが、2人には一体いくら、値がついたのだろう？ 気になってしようがない。（by 編集部）



アミューズメント事業部
新宮健一（左）
青木徹（右）

ネオジオフリーク読者のみなさん、こんにちは！

みんなはアイマックスを知っているかな？

今までは、ファミコンソフトやアーケード機のメーカーとして、ヒット作をガンガン飛ばしてきたけど、ついにネオジオにも参入することになりました！

ネオジオ一作目ということで、現在、開発スタッフだけでなく社員一丸となって、開発に取り組んでいます。肝心のゲーム内容だけど、今はまだジャンルや販売時期は、ヒ・ミ・ツ。でも、ユーザーのみんながアッと驚くゲームになることは間違いなし。期待して待っててね♡

話は変わるけど、この夏にラズマタッズ～人間価格鑑定機という、自分の価値を価格に置き換えて検証する業界初のアーケードゲームを発売しました。

このゲームは自分の価値を金額に換算し、価値があれば『小切手』、なければ『借用書』が出てくるという、とってもシビアでドキドキ、ワクワク、楽しいゲームです。みんなはもうプレイしてくれたかな？

まだの人は今すぐ近くのゲーセンに足を運んで、みんなで楽しくレッツプレイ！

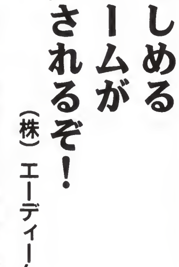
今後も熱く、激しく、おもしろいゲームをつくっていくので、みんな応援よろしくお願いします。

それから、これからのソフト作りに生かしていきたいので、是非、みんなの生の声を聞かせて下さい。単なる応援のハガキでも歓迎！宛先はネオジオフリーク「新ちゃん&青ちゃん」係まで。

4人同時に楽しめる究極の将棋ゲームがこの秋に発売されるぞ！

（株）エーディーケイ

頼まれると嫌といえない、あまりに人が良すぎる、と口の悪いわが編集部でも悪口ひとついわれたことのない田口さんに乾杯！（by 編集部）



広報デザイン課
田口創

やあみんな、7月21日に発売されたワールドヒーローズパーフェクトのCDは遊んでくれているかな。ゼウスは使えるはミニマムでご招待だはもう大変な騒ぎさ。まだ遊んでない人は今すぐ買って遊んでね。アンケートに答えて送ると抽選で200名に『マッドバンダナ』をプレゼントだ！ どしどし送ってね！

気になるADKの新作について、秋にADKのネオジオソフトパロディCDロムマガジンを出すぞ。忍者名鑑にブロッケンのシューティングゲーム、クイズその他、内容てんこ盛りの面白企画だ！ タイトルはまだ未定。

もうひとつは噂の将棋ゲーム、『将棋の達人』！ 初心者から上級者まで、幅広く楽しめるぞ。こちらも秋に本将棋と挟み将棋の2つが楽しめるアーケードゲームがでる予定。CD版ではさらに周り将棋（何と4人まで楽しめる！）モードが加わる予定だ。この今までにないジャンルの2つはネオジオ&ネオジオCDの新しい可能性を拓く予感だ。

これからのネオジオとADKにはまだまだ目が離せないな、うんうん。楽しみに待て！

ああっまだスペースがある。世間は今や夏休み、学生さんは遊べる時に遊んでおこうね。就職したら遊ぶのも結構命懸けになっちゃうよ～って私だけかな。

当たり前だけど夏は暑いので、ちょっと体が重めの私は、活動が鈍くなります。海は大好きなんだけど、埼玉には海がない！

めんどくさがりなので、渋滞を乗り越えて人ばかりの海で遊ぶ根性もない。ああ……誰もいない南の島にでも行きたいなぁ、うんうん。…おっと遠い目になっちまったぜ、とりあえずがんばって仕事片づけよーっと。

それじゃあ、今回はこの辺でお別れです。また、みなさんにお会いするのを楽しみにしています。

バイバイ！またね～。

今年最高の話題作K・O・F'95のCDが早くも出るぞ！

サイトロン・アンド・アート（株）

何かおもしろい写真をとの我々の要望に応えて、サービス精神旺盛な半澤さんが届けてくれたのがこの写真。何てイカス人なんだ！（by編集部）



AV制作部
半澤勇一

みなさん、ここではじめまして。サイトロンレーベルの宣伝担当の半澤でーす。よろしくお願いします。

「各メーカーの方からコメントをもらっているので、今週までによろしくっ！」といきなり担当の方から締切り攻撃をくらってしまって、慌ててこれを書くはめにおちいりました…。

ポニーキャニオンから発売、サイトロンレーベルでは、〝ネオジオフリーク〟さんに掲載されている、ネオジオタイトルのほとんどをCD化！　ビデオも発売しています。

新しく発売されたところでは、餓狼3の1500円という低価格ビデオがおすすめ。全国の餓狼3マスターやゲーム雑誌の強者たちがトーナメントで本当の最強者を決める！

ここだから、ちょっとバラしちゃうけど、〝ネオジオフリーク〟ちーむは2位（編集部チームとしては1位！）という健闘ぶりだ！　あんな人やこんな人まで闘ってるから是非見てね。

それから、8月に発売されるCDのおすすめをここで紹介しよう。

まず、『K・O・F'95』（早くも音楽が聞けるぞ）、それから、『ワールドヒーローズパーフェクト』のアレンジサウンドトラックス。これは、ADKのサウンドチームみずから、アレンジをほどこしたアルバムだから聞きごたえも充分。それに歌入りのアレンジも収録しているから、魅力たっぷりだぞ。両方とも旬の作品だから聞いてみてネ。

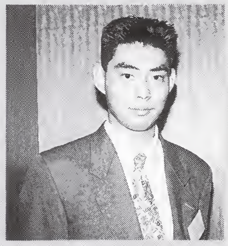
それでは、そろそろお別れです。お便り待ってるのでヨロシク！（きっと、来ないと思うけど）

また、次回お会いしましょう（あるのかな）。

異色のシューティング超鉄ブリキンガーでこの秋は決めてくれ！

（株）ザウルス

はっきりした物言いにいつもピンと通った背筋、カッと沸き出る笑顔。まさにザウルスが誇る快男児、依田さん！　なんか下さいね。（by編集部）



営業部　依田智雄

販売促進部の依田が文字にてザウルスのコマーシャルをさせていただきます。

では、始まり始まり〜。

＊

「競馬シュミレーションもたくさん遊んだし、優秀な馬も育てあげた。でもなんかもの足りないなぁ…」

そんな君にザウルスが贈る、競馬ゲームの決定版『ステークスウィナー』。競馬ゲームといっても、巷にあふれている競馬育成シュミレーションとは違い、『ステークスウィナー』はアクションゲームなんだ。プレーヤーは馬を操るジョッキーとなってGIロードを勝ち進んで行く。持ち馬は、調教ステージでパワーアップすることもできるぞ。そうそう、CD版ではさらにブリターズモードも追加される予定だぞ。

＊

「おいらシューティングゲームが好きなんだけど、最近イマイチ熱くなれないッス。なんかこう盛りあがるようなシューティングないっすか？」

（ドドドドカーン）

そんな君にザウルスが贈るシューティングゲームの異色作『超鉄ブリキンガー！』。今号の本誌紹介ページを見れば一目瞭然。燃えに燃えているシューティングゲームなのだ。今回はネオジオフリーク読者のために特別にステージ一の背景だけを紹介したが、そう遠くない将来、全貌を明らかにすることができるだろう。どんなゲームかというとヒントとしては、「豊富なオプションがプレイヤーをサポート」「プレイヤーが頑張ればオプションも頑張る」という感じだ。期待に胸を膨らませて続報を待つように。

＊

「僕は格闘アクションゲームが大好きなん…」

そんな君には『超神拳（仮）』だ。詳細は続報を。

＊

以上、全国のネオジオを愛する皆さんに捧げます…。

アガり方によって脱ぎ方が変わる麻雀ゲームが登場するぞ

（株）サミー工業

ささいなことで電話しても、ほがらかな口調で要件に応じてくれる竹中さんは、我々編集部の心のオアシスです。（by編集部）



アミューズメント事業部
竹中博史

こんちは！　サミー工業の竹中です。早いものでこの業界に入ってもう5年経っちゃいました。さて、最近のサミー工業は？　というと、現在ネオジオのタイトルはないもののアーケードで近々新作をだしますので、それを教えちゃいましょう。

タイトルは『麻雀ハイパーリアクション』。青少年の方にはちゃっと目に毒なムフフな脱衣麻雀です。しかも内容が凄いのなんの。実はこのゲーム通常麻雀で勝つと相手の女の子が脱いでくれる訳ですが、なんとその上がった時の点数により同じ服でも脱ぎ方が変わるというものです。

例えば、セコク上がれば、あまり見せてくれずそそくさと脱いでしまいますが、でかい手であがれば大胆に脱ぐというふうに、何回でも楽しめるようになっています。

絵柄もアニメ調で、動画千枚以上を駆使し、なめらかな動きを見せてくれます。声の出演には知る人ぞ知る、あの柿沼紫乃さんと富沢美智江さんを起用（僕はとてもよく知っています♡）。

発売は8月なので、是非ゲームセンターで見かけたら、みなさんかわいがってあげてください。

今、「天外魔境真伝」などの格闘ゲームにハマっています。しかし、今の子供たちのプレイのうまさには本当に感心させられます。多分読者のなかにも秋葉原、浅草付近のゲームセンターで僕をボコボコにのした人がたくさんいると思います。あ〜あ、また今日も子供たちのストレス解消役になるんだろうな…。

ちなみに「天外」の笠原ボイスは必聴です（笑）

バ〜イ。

ジュリやアルバンなんかのコスプレも是非見てみたいものだ！

サン電子（株）

山本さんはホントにいい人です。どんなに無理な要件を頼んでも、いつもまたたく間に処理してくれる。これからもお願いします。（by編集部）



国内営業グループ
山本英夫

読者のみなさんこんにちは。『ギャラクシーファイト』はもちろんプレイしてくれまし

たね？　本来ならここで次回作の情報を公開できちゃったりするとよいのですが、まだまだ時間がかかりそうです。どんなゲームを発表するか今からいろいろ想像しながら待っていて下さい。
ところで、最近コスプレが大流行のようで、どのゲーム雑誌を見てもコスプレイヤーたちの艶姿を拝見することができます。やっぱりメーカーサイドの人間としては、自社ゲームのキャラクターのコスプレはないかチェックしてしまうわけです。でも、未だルーミ以外のキャラクターのコスプレは見たことがありません。もっといろいろ挑戦して欲しいものです。例えば、個人的趣味でいえばジュリなんてウヒョウヒョな感じだし、ロルフやカズマだって装備のギミックに凝れば面白いと思いますよ。美少年のアルバンなんてポイントも高そうですしね…。
でも一番目立とうと思うなら、ムサファーとギュンターで決まりですね！　ムサファーはちょっと工夫が必要ですけど、ギュンターなんてFRPなんかで気合い入れて作っちゃえば…。あ、それじゃコスプレじゃなくてアクションヒーローショーになっちゃうか…！
とりとめのない話を書いてしまいましたが、キャラクターを思う親心だと思ってお許しを！　でも、第1作目の『ギャラクシーファイト』をご覧いただければ、次回作にも期待しようかなって思うでしょ？　我々もその期待を裏切らぬよう、頑張っていきます。それでは、激励のお便り、お待ちしていま〜す。

宣伝課に来てから コスプレ見る機会が 多くなりました…

データイースト（株）

〝写真は勘弁…〟とはにかんで、イラストを届けてくれた大島さん。氏を目撃した者によると、氏はかなりダンディな紳士という。（by編集部）



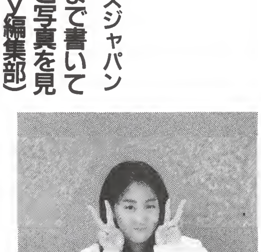
宣伝課　大島喜臣

夏もいよいよ後半、みなさん、いかがお過ごしですか？　ネオジオのやりすぎで朝がさぞかしつらいものと思い、お見舞い申し上げます。
さて、ネオジオといえばSNK！　SNKといえば〝餓狼シリーズ〟。〝餓狼シリーズ〟といえばなんつったって「不知火舞ちゃん」!!　これしかありません。全く顔が同じ？　「ユリ・サカザキちゃん」でもいいけど、やっぱり「舞ちゃん」。いいですね〜。エッ…?? 私は〝変態すけべおやじ〟ではありません!!
ところで、「舞ちゃん」というと〝ゴ・ス・プ・レ〟です。凄いですね〜。大胆ですね〜。この業界長いんですけど、宣伝課に来てからこういったイベントに行く機会が多くなり、……。でも、ビックリしちゃいました。みなさんやっぱり、ああいった時の心境って、その気になっちゃっているんでしょうね……?!でも、そこまでしてもらえる〝キャラクター〟をお持ちのSNKさんがウ・ラ・ヤ・マ・シ・イ!!
ところで、弊社の『マジカルドロップ』はもうやって頂けましたか？　あのゲームって二人でやると以外とはまるでしょ!!　でも、友達は大切にしましょうね。
さて、それからいよいよ出ます。あのネオジオで出した『ダンク・ドリーム』のNEXTバージョン。その名も『ダンクドリーム'95』。でも残念ながらネオジオではありません。内容は前回と同じく、3on3のフルコートタイプのバスケットゲームです。扱いやすさなど多くの点を見直し、さらにパワーアップしたものとなります。当然、スーパー△△△!、スーパー□□□!など見てビックリ。もうすぐです。お楽しみに!!　またね。

ガードしながら バシバシ攻撃して 技も出せたらいいな♡

（株）テクノスジャパン

無理な締切りにも関わらず、残業してまで書いてくれた川添さんに感謝。どんな人かなと写真を見ると超チャーミング。お会いしたい。（by編集部）



宣伝広報課
川添清子

正直いって、私ゲームはあまり上手じゃないんです。いろいろやってはみるんですけどネ…。お気に入りは『餓狼』と『サムスピ』かな！　キャラクターに個性があるものが楽しいですネ。友人と対戦する時も、このゲームが多いです。といっても下手なんですけど…。格闘ゲームをやってると、ついつい必殺技出すことに夢中になっちゃって、ガードすることを忘れてしまっちゃってるのね。すると、いつの間にかやられちゃっててショックってパターンなんです！　だってさあ、ガードしながら攻撃して、ついでにものすごい技出しちゃうなんて、すごいよね。うん、絶対すごい！　どうしたらできるのでしょう？　でもね、でもね。こんな私でも〝チャムチャム〟を使って対戦すると、不思議と一度も負けたことがないのぉ！　すごいでしょ。
ところで、今度うちから登場の『超人学園ゴウカイザー』ってのがあるんだけど、もう知ってるよネ！　私のおススメです♡　このゲームの面白いところは対戦して勝つと、やっつけた相手の技を1つ受け継ぐことができるってトコかな。キャラ設定も結構笑っちゃうしね！　その個性的なキャラの技を別のキャラが使ったりすると、う〜ん楽しいんだなコレが!!
私のお気に入りキャラは〝キャプテン〟と〝シャイア〟。ちなみにキャラをデザインした大張正己氏のお気に入りキャラは〝プライダー〟です。気に入りすぎて〝プライダー〟の声まで担当しているくらいですから！　みんなも気に入ってくれるとウレシイな！
それからテクノスジャパンのネオジオ次回作は、9月におこなわれるAMショーでお披露目できるので、楽しみに待っててネ。
では、またの機会に会いましょう。

×××というわけで 新作メタルスラッグを よろしくお願いします

（株）ナスカ

このコメントを読んで、我々は改めて河合さんに脱帽した。我々以上にゲリラ的な暮らしをしている人がこんな身近にいるなんて！（by編集部）



開発本部　河合満

最近、どんどん暑うなってきてるけど、皆さんよろしゅうやってはりまっか。
世間の季節はかわって僕は元気やでっ。だって会社はきっちり冷房ついとって寝苦しい夜やなんて全然無縁やもん。
そうやなぁ、最後に家に帰ったのっていつやったかなあ。確か五月の半ばぐらいに一回帰ったんやなかったかなあ。食いもんなんて全然おいてへんのに何でかゴキブリはんが闊歩してはったなあ…。
あ、そやそや、ムシ関係いうたら以前僕のアパートでノラ猫に餌あげとる人がおってその猫がある日階段の下で死んどおってん。これはええねん。ここまではええねん。それから2〜3日してからがこ

の世の地獄の始まりや。
会社から帰ってふう、いうてパンツ一丁んなって畳に手えついとったらなんか手がチクチクするから何かな～思うて自分の手みたら何かぶつぶつだらけやねん。ほんでよう見たらこれが実はノミ。ノミやで、ノミ。
ほんでまあマジか思うてまわり見たら、これがまた部屋中ノミだらけ。おびただしいっちゅうたらまあこのことやね。当然僕の手にも足にもノミがいっぱい張りついて、ほんま、全然シャレなれへん。多分死んだ猫から逃げた奴がどうにかして僕の部屋で大繁盛しよったんやろうなあ。
ほんで、しばらく部屋に帰れへようにしとったら食料がなくて死滅しとったけどね。
まあ、ノミ帝国の栄枯盛衰っちゅうのを目の当たりにしたちゅうところかね、というわけでナスカの新作、戦車アクションシューティング「メタルスラッグ」をよろしくお願いします。またねー。

キャラバンに来ればハドソン№1プレイヤーこの晃が相手するぞ！

（株）ハドソン

締切りを過ぎてすみませんと電話を掛けてきた中山さんに、無理な締切りを設定したこちらの方が恐縮してしまった。（by編集部）

読者のみんな！　元気に夏を過ごしていますか、今年はハドソンは毎夏恒例の夏のキャラバンを、全国15会場で開催します。その名も「劇場空間天外ごっこ、誰がハドソン夢祭り'95」ちょっと名前が長いけど、その分、内容の方はもの凄く濃いものになっているので、みんな楽しみにしててね!!　そんなの興味ないよっと読んでるそこの君、君だよ、そういう人たちのために、今年のキャラバンには、今、全国のゲームセンターで大人気の天外魔境真伝のゲーム大会をするんだん、これが！腕に覚えがある人たちはどんどんイベントに来て、自分の腕前を披露してくれ。会場にくれば、自称、ハドソン真伝のプレイヤー№1のこの晃様がみんなの相手をするかも…。
とにかく楽しいイベントで入場料も無料、来れば何かハドソングッズがもらえたりと、しつこいようだけど、いいことづくめだから、絶対行こう！詳しい日程や開催地はこの号のネオジオニュースをみればわかるよ。
ここで突然、俺の身の上話になるんだけど、最近おいら車、買ったんだな、これが。早いのなんの、その名も〝シルフィード〟。自分で勝手に名前をつけただけで、実はただのシルビアなんだけど、やっぱりこいつで峠攻めて、カットばすのが最高に気持ちいいんだよねー。超ストレス解消って感じだよ。最回転域の音が、たまんねーんだ、これが。俺のおすすめコースは平日。それも午前中の富士スバルライン。こんなことといっていいかわからないけど、ここ速度の取締りやってないし、超すいてるから飛ばし放題だよ、景色も最高だし、絶対おすすめ！
P.S.みなさんの生の声を生かしていきたいので、お手紙下さい。〝シルビア中山〟係まで。ヨ・ロ・シ・ク。

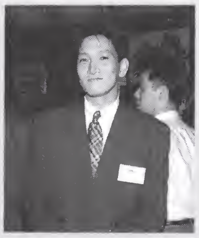


仲縁　中山晃

懐かしのゲームと斬新な新作とよりどりみどりだよ！

（株）ビスコ

あまりにも背が高く、あまりにも甘いボイスで、あまりにもほがらかな姿に「何てナイスな人なんだ」と編集部でも大人気！（by編集部）



開発室　糸井泰久

みなさんこんにちは。先月号で発売された『ゴール！ゴール！』（仮称）の記事は読んでくれましたか。サーチパスシステム、パワーゲージシステム、ロスタイムシステムなどなど、新システムをたくさん盛り込んで現在順調に開発が進んでいます。
このゲームは世界の強豪28カ国が参加して、ワールドカップと同じ試合形式でゲームを進めていきます。まずは、4チームによる予選リーグ戦。その3試合に全て勝つと予選リーグを勝ち抜いてきた16チームによる決勝トーナメントに進むことができます。その4試合に勝つとチャンピオン！
好きなチームで、好きなフォーメーションで、じっくり楽しんで下さい。
次に、なつかしのゲーム『Mr.Do!』（覚えています か？　82年の名作です）がNEO・GEO用ソフトとして帰ってきます。その名も「NEO・Mr・DO!」（この号に紹介されています）。ゲームのシステムはそのままに、グラフィックスは新しくと、昔このゲームにはまった人にも、初めて遊ぶ人にも楽しんでもらえるソフトになっています。楽しみにしていて下さい。
それから、『パズル De ポン！』なんてゲームももうすぐ完成します。どんなゲームかを一言でいうと、思考型のパズルボブルといったところでしょうか。詳細は次号をお楽しみに！
このように、懐かしのゲームを復活させつつ、次々と新作をリリースしていきますので、ビスコのゲームをよろしくお願い致します。
それから、直接みなさんの声を聞きたいので、お便り待ってます。ネオジオフリーク「糸ちゃん！」宛てに。
では、また。

真尾まおを探せなんて企画はいかがでしょう？

ビデオシステム（株）

電話を掛けると、いつも親しみのこもった関西弁で対応してくれる佐藤さんに心が洗われます。是非、締切り前の編集部におこしを…。（by編集部）

この本が発売されるころにはソニックウィングス3が発売されて…いるんでしょうか…私にも分かりません、ハイパー少佐。（←この人誰？）
そのソニックウィングス3のメインデザイナーはスーパーミリタリー野郎なので、あちこちに妙なこだわりがにじみでています。だいだい、自機にワールウィンドなんて機体が含まれていることからして尋常じゃありませんね。でも、一番最初の案ではイタリアのMC200や満州国（！）の96艦隊なんかもあったぐらいですから、まあ、ずいぶんマシになってはいますけどね（笑）。
しかし、このミリタリー男の真のこだわりは別のところにあるようで、いわく、
「対空戦車以外の戦車が対空射撃するのは許さぬ！」
……ということで、ソニック2の京都ステージの戦車は球を撃ってこないのですね。でも今回のソニック3ではV2ミサイルが弾を撃ってくるんです。面白かったら何をしてもいいんだあ！
さて、ソニック3発売記念のキャンペーンと称して、〝真尾まおを探せ〟（応募条件・眉が太いこと）とか〝チャイカ&プーシカを探せ〟（応募条件・ロシア人の双子であること）なんかやったらどうかといったんだけど却下されました。どうでしょう？　くだらんことをだらだらと書きすぎましたが、とにかく、ソニック3をヨロシク！
最後に、さっき紹介したミリタリー野郎が何かいいたいそうです。
「こだわりの点では某社の〝ス（中略）5〟をはるかに上回っているから、期待して待っててくれー」
……そんなことで上回っても誰にもわからんわ！ボケが！出直してこい!!



開発室　佐藤幸宏

ネオジオプロムナード

カセット&CD

格闘あり、アクションありスポーツありと選り取りみどりの豊富なラインナップの中から、あなたに気に入ったゲームを探してくれ！

NEO·GEO CD

NEO GEO ™

コンシューマータイトル 8月10日版リスト

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸　評
NAM - 1975	46M	シューティング	SNK	¥13,800	¥4,800	テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべくシルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の二種類で、アイテムを取るとパワーアップする。
麻雀狂列伝―西日本編―	42M	麻雀	SNK	¥15,800	¥4,800	ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。生き別れた兄をさがし、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。
トッププレイヤーズゴルフ	62M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードは3タイプ。
ベースボールスターズプロフェッショナル	50M	スポーツ	SNK	¥18,000	¥4,800	メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレイで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。
マジシャンロード	46M	アクション	ADK	¥15,800	¥4,800	呪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物たちを再び魔導書に封じこめるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。難易度は高い。
ライディングヒーロー	46M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	若き街道レーサーが賭レースを繰り返しながら鈴鹿を目指す、ストーリー仕立ての8時間耐久モードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。
ニンジャコンバット	46M	アクション	ADK	¥18,000	¥4,800	悪の忍者集団"影"一族を倒すため"忍"一族の生き残りジョー、ハヤブサが立ち上がる。闘いのなかでステージをクリアすると3人が仲間になる。忍法も使えるぞ。
ザ・スーパースパイ	55M	アクション	SNK	¥19,000	¥4,800	アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織"ゾルゲ・キング"が占拠したビルに、CIAのロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。
サイバーリップ	50M	シューティング	SNK	¥18,000	¥5,800	突然、暴走を開始した軍事コンピューター"サイバーリップ"を破壊するため、リックとブロックがコロニーCO5に乗り込む。ラストに待ち受ける衝撃が圧巻。
ジョイジョイキッド	22M	パズル	SNK	¥13,800	¥4,800	ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。合計120フロアある。
リーグボウリング	26M	スポーツ	SNK	¥16,800	¥4,800	3Dタイプのボウリングシュミレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレーが可。
ゴーストパイロット	55M	シューティング	SNK	¥19,800	¥5,800	第二次世界対戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻を始めた。さあ、自国を守れ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	アクション	SNK	¥19,800	——	ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公の怪獣たちがビルや橋を次々にブッ壊して突き進んでいく。相手を倒したあとに出る被害総額がボーナスとして加算される。
戦国伝承	55M	アクション	SNK	¥19,800	¥5,800	戦国時代に討たれたはずの君主がワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。変身できるぞ！
ラギ	50M	アクション	ADK	¥19,800	¥4,800	美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。奇想天外な敵と罠がまちうける不思議な世界が魅力的。
ASO II	47M	シューティング	SNK	¥18,800	¥4,800	驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着、超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ。いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎるといえよう。
バーニングファイト	54M	アクション	SNK	¥19,800	¥4,800	米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！リアルな大阪風の町並みのなかで、ニューヨーカーな刑事が果てしない過激なアクションを繰りひろげる。
クロススウォード	50M	アクション	ADK	¥21,800	¥4,800	3Dのど迫力をふんだんに楽しめるアクションRPGアドベンチャー巨編。放浪の剣士が魔人ナウシズに挑む。剣の種類によって魔法を使うことができ、幻想的。
2020年スーパーベースボール	46M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手がサイバーエッグで大活躍する。
ロボアーミー	46M	格闘アクション	SNK	¥21,800	¥5,800	大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団"ヘルジード"にマキシマとロッキーが挑む。攻撃には殴る、ぶつける、変形すると様々なバリエーションがある。
ラリーチェイス	46M	レース	ADK	¥23,800	¥4,800	パリ・ダカールラリーのコースを、レースデーターをもとに可能な限りリアルに再現。過酷な自然のなかを、超一流のラリーストになって、思いっきり激走しよう。
餓狼伝説	55M	格闘アクション	SNK	¥23,800	¥5,800	人気格闘ゲーム「餓狼伝説」シリーズの第1弾。テリー、アンディー、ジョーのなかから1人を選んで、8人の格闘家たちと戦う。2人で協力して戦うことも可能。
フットボールフレンジー	48M	スポーツ	SNK	¥23,800	¥5,800	48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス&ラインなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。迫力満点のフローズアップ画面あり。
サッカーブロール	46M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。殺人シュートあり、パンチ攻撃ありと、なんでもありありの過激なバトルサッカーに酔え！

＊価格はすべて税別です

＊容量はカセットの容量を掲載しています。

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸　評
ミューテイション・ネイション	45M	アクション	SNK	¥21,800	¥5,800	舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した、強大なミュータントたちに戦いを挑む。連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。
ラストリゾート	45M	シューティング	SNK	¥22,800	¥5,800	恐怖のウイルスから人類を救うため発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高機能ユニットとウエポンを駆使し超巨大メカを撃破せよ。2種類のため打ちが可能。
ベースボールスターズ2	68M	スポーツ	SNK	¥23,800	¥5,800	シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかにはでになった。大事な場面で起用できるスペシャル選手やホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば1打逆転のチャンスあり！
ニンジャコマンドー	54M	シューティング	ADK	¥23,800	¥4,800	時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！時代をかけろ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	74M	アクション	SNK	¥25,800	¥5,800	人類が生んだ環境汚染によって、突然誕生した、巨大で個性的な6大モンスターが日本の6大都市をぶち壊しながら、壮絶なバトルを展開するプロレス風格闘ゲーム。
アンドロデュノス	34M	シューティング	ビスコ	¥23,800	———	ネオジオ初の横スクロールシューティングゲーム。敵キャラを捕らえることによって、武器を自由に変えることができるのがウリの一つだ。グラフィックはキレイの一言。
ワールドヒーローズ	82M	格闘アクション	ADK	¥25,800	¥4,800	史上最強の英雄は誰なのか？この問いに答えに出すため8人の英雄が時を越える。従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され過激なバトルが楽しめる。
ビューポイント	72M	シューティング	サミー工業	¥25,000	¥5,800	斜め見下ろしタイプの、全く新しい3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫り来る。ため打ち、バリアでのりきれ！
龍虎の拳	102M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	拉致された最愛のユリを救うべく、サウスタウンに乗り込むリョウとロバート。主人公はこの2人だが、敵である8人のキャラも使える。新たに増えた超必殺技も魅力だ。
得点王	54M	スポーツ	SNK	¥23,000	¥5,800	12のナショナルチームが世界一をめざして激突！華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなスーパープレーが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。
餓狼伝説2	106M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	シリーズ第2弾。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。
戦国伝承2	74M	アクション	SNK	¥25,000	¥5,800	前作に引き続き怪しい横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦い挑む。刀の攻撃が多彩になった。
ファイヤー・スープレックス	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥5,800	迫力のあるビックキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独特の技、はては反則に近い飛び道具まである。
ワールドヒーローズ2	146M	格闘アクション	ADK	¥28,000	¥5,800	新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて戦う。相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加された。
サムライスピリッツ	118M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇、頂点に達すると、攻撃力がアップする。
餓狼伝説スペシャル	150M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。キャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増え、新しい技も追加された。
ミラクルアドベンチャー	90M	アクション	データイースト	¥25,000	———	データイーストのネオジオ参入第一弾のソフト。ヨーヨーを初めとする様々な武器を用いて主人公がさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。
龍虎の拳2	178M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥6,800	極限流空手、忍者、モンゴル相撲を使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。
フライングパワーディスク	74M	スポーツ	データイースト	¥25,000	¥5,800	選手が1対1でディスクを投げあい相手のゴールに入れたら得点、というテニスとサッカーを合せたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。必殺シュートもある。
ファイターズヒストリーダイナマイト	122M	格闘アクション	データイースト	¥28,000	¥7,800	『ファイターズヒストリー』の続編。自称ケンカ百段の高校生をはじめ個性的なキャラが13人登場。どのキャラにも必ず1カ所弱点があるのが人間くさい。
得点王2	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥7,800	前作よりさらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48カ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、336通りのサッカーが楽しめる。
ワールドヒーローズ2JET	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。1キャラで4種類のパラメータが選択できるようになった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。
トップハンター	110M	アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	2ラインシステムをとりいれた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊を退治する。伸び縮みする腕がユニークだ。
ソニックウィングス2	102M	シューティング	ビデオシステム	¥28,000	¥6,800	実在する戦闘機に乗って世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカと個性的なものがそろう。
痛快ガンガン行進曲	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんて全く通じない。前後左右に広がるフィールドで、屁理屈抜きにガンガンに殴れ！蹴れ！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	196M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥7,800	SNK歴代のキャラが集結して格闘大会に挑むという画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うのが特徴。全8チームで、使えるキャラは総勢24人にものぼる。
真サムライスピリッツ	202M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。
ダンクドリーム	94M	スポーツ	データイースト	¥28,000	¥5,800	3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10カ国のなかから好きな国を選ぶ。ダンクシュートのほかに、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。
ギャラクシーファイト	169M	格闘アクション	サンソフト	¥29,800	¥7,800	滅びつつある世界を救おうと、8人のユニヴァーサルウォリアーが立ち上がった。忍者、宇宙海賊などキャラも個性的で、画面は左右にどこまでもスクロールする。
クイズ キング オブ ファイターズ	122M	クイズ	ザウルス	¥29,800	¥5,800	SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！　謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちのゲームシティーに集結する。
パワースパイクスII	51M	スポーツ	ビデオシステム	———	¥5,800	男子、女子、ハイパーと3つのモードがあるバレーボールゲーム。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブと必殺スパイクを打つ。
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	¥29,800	¥7,800	アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰って来た。ボスキャラ2人が使えるようになり、極小のキャラで闘うチビキャラモードも増えた。
雀神伝説	82M	麻雀	エイコム	———	¥5,800	RPG仕立てのマージャンゲーム。主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器や道具でチーはパワーアップ！もちろんお約束のHなシーンもあるよ。
餓狼伝説3	266M	格闘アクション	SNK	¥32,000	¥8,800	シリーズ第4弾で最新作。3ラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。
クロススウォードII	70M	アクション	ADK	———	¥5,800	シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人選び、復活した魔人ナウシズと戦う。新しくジャンプができるようになったことで技の幅が大きく広がった。
パズルボブル	32M	パズル	タイトー	———	¥6,800	下段にある発射機からさまざま色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡がつながるとそれらは消える。直接消えない泡を壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。
風雲黙示録	190M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが個性あふれる武器で過激にバトル！家庭用ではボスキャラの真・獅子王が使えるぞ。
得点王3	158M	スポーツ	SNK	¥29,800	¥7,800	シリーズ第3弾。参加国も64カ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な爽快感に酔え！
ワールド ヒーローズ パーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥8,800	時空をまたにかけた16人の英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義などで攻撃の幅も広がった。CD版では各種のプレイモードも追加され楽しさも倍加！

ネオジオ声優名鑑Vol.3

魅力あふれるキャラクターボイスで、我々プレイヤーを仮想現実の世界へと引き込んでくれる、人気ゲームの隠れた主役！そんな声優さん達の素顔に少しでも触れられたら…。そんな思いで始まったこのコーナーも早3回目。それでは始まり²！

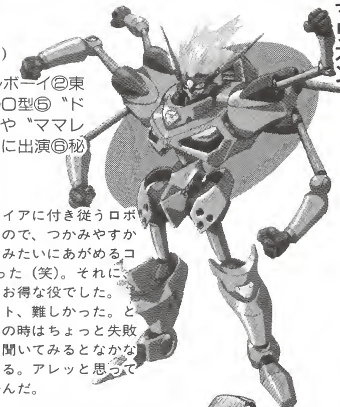
①演じたネオジオキャラ②出身地③生年月日④血液型⑤声優歴⑥趣味・特技　＊声優さんの順番は50音順



幸野善之

（こうの・よしゆき）

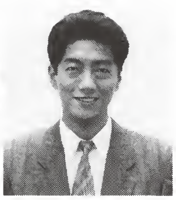
①マリオン、ボールボーイ②東京都③5月21日④O型⑤〝ドラゴンボールZ〟や〝ママレードボーイ〟などに出演⑥秘密



マリオン

ボールボーイは楽しんでやれましたね。シャイアに付き従うロボットなんだけど、非常に人間味ある設定だったので、つかみやすかった。役的にもシャイアのことを〝お姉さん〟みたいにあがめるコメカルなタイプだったので、僕にぴったりだった（笑）。それにミャイア役の冬馬さんとの掛け合いも楽しく、お得な役でした。

それにひきかえマリオン。こちらの方はホント、難しかった。とにかく冷たく、シニカルに、が基本。アフレコの時はちょっと失敗したなと思ったんですが、出来上がったものを聞いてみるとなかなかいい仕上がり。かなり機械的な声になっている。アレッと思って聞いてみると、リミックスしたとのこと。な〜んだ。



石井康嗣

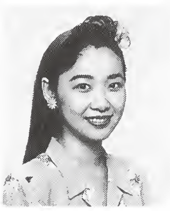
（いしい・こうじ）

①山崎竜二、望月双角②和歌山県③1960年7月1日④A型⑤5年⑥仕事　＊ビデオアニメ〝エルハザード〟パイオニアLDCより好評発売中



山崎竜二

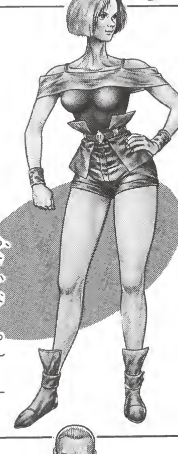
山崎は半端じゃなく強いらしい（双角の方が強いと思っていた）。アフレコの時、「とにかくキレて！」「もっとキレて！」と注文され、狭いアフレコブースの中で、汗だくの酸欠状態。キレてる役は今までも多かったけど、キレ具合をほとんど掛け声だけで出すのはやっぱり大変ですね。キャラとしては気に入っているので、今度やる機会があったら、もっと強そうにもっともっとキレたいですね。それから、双角。貫禄をつけた低めの声で、こちらの方が出しやすかったですね。アフレコでもすんなりOK。いわゆる解脱した僧のイメージでやったんですが、現実での解脱者っていうのは…もっとこぉ…、まっいいか！



小山裕香

（こやま・ゆか）

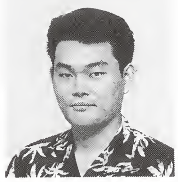
①マリアン②広島県③2月9日④A型⑤〝まぼろし　まぼちゃん〟のみみ子役の他に、テレビ、ラジオのレポーター、司会アシスタントとして活躍中⑥広島弁



マリアン

ゲームのアフレコって、基本はやっぱりシャウトですよね。でも、私の声質は線が細くて、パワー不足。迫力にかけるんですよね。それでいわゆる〝決め技〟みたいなシャウトは苦手なんです、正直いって…。仕上がりを聞いてみても、いまひとつかっちょよくないなあって反省しました。海外向け販売用に英語でシャウトした時も、これが難しいのなんのって…。全然決まりゃーしない（悲しくなってしまった）。果たしてネイティブに通じているのかどうか、と〜っても不安です。

喉に負担をかけない叫び方、またシャウトでも様々なヴァリエーションが使い分けられるよう、修行あるのみですね♡



江川央生

（えがわ・ひさお）

①デューク②東京都③9月13日④O型⑤〝ドラゴンボールZ〟のスポポビッチ、〝SLAM DANK〟の牧紳一など⑥スキー、バスケットボール



デューク

中学の頃、大のカンフー映画ファンで、ジミー・ウォングという役者が好きだったんです。そんな奴知らねえよ！　という人も多いと思いますが、当時はブルース・リーと人気を二分するほどだったんですよ。何でこんなことを書くかというと、デュークのキャラクター見た時、ふっと頭に浮かんだのが、このジミー・ウォング。何か、懐かしい風を感じました（キザ〜っ！）。

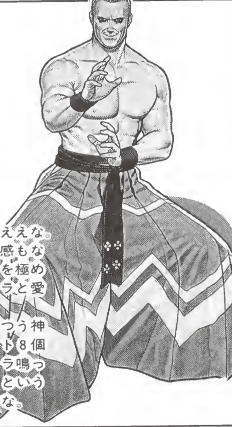
デュークは沈着冷静、冷徹無残な殺し屋のくせに、趣味は折り紙。このギャップがいいですよね。アフレコの時はそんな〝生〟っぽさをどう表現するかが、僕の課題でした。それから、英語のセリフにはちょっと冷や汗をかかせられましたね（笑）。



コング桑田

（こんぐ・くわた）

①ギース・ハワード、牙神幻十郎②大阪府③8月23日④？型⑤2年。シンガー、CMのナレーター、ラジオDJとしても活躍中⑥バイクを転がすこと



ギース・ハワード

ギースも気に入っとるけど、サムライの牙神幻十郎が一番ええな。素手よりも刀剣のほうが奥が深そうな気するし、なんか生活感もないやろ、修行って感じ漂うし、やっぱり、己と戦って〝道〟を極めるっていうイメージに憧れるからやろな。それに、他のキャラと愛の形、持ってる愛が違うところに魅力あるな。

それから余談やけど、俺、録音中は他の声優さんよりごっつう神経すり減らすんやで。なんでかって、手に指輪とブレスレット8個もつけとるからや。ふっと気許すと、カチカチ、ジャラジャラ鳴ってしもうて、かなわんねん。なら、取ればいいやないか！　という奴もおるやろうけど、それじゃパワーが出んのや。不思議やな。



岸野幸正

（きしの・ゆきまさ）

①エディ②東京都③10月21日④A型⑤〝SLAM DANK〟の魚住、〝まじかる☆タルるートくん〟のたこ焼き屋⑥ボクシング



エディ

エディは、キックボクサーだったので、出来るだけ本物の格闘家の雰囲気を出そうと、格闘シーンの時の声は特に注意しました。「アチョー、アチョー」とあまりオーバーにやりすぎると、リアリティに欠けるし、あまりリアルに演じてしまうと呼吸音しか出ない。そのなかでほどよくバランスを取るのが難しかったですね。でも考えてみると、闘いながら大声で、自分の必殺技を叫ぶ格闘家なんてあまりいないですよね（笑）。

P. S. 格闘ゲームというジャンルはこれからも、ますます盛り上がっていくと思うので、色々なキャラクターの声をどんどん演じていきたいですね。

西村ちなみ



（にしむら・ちなみ）

①布川ミク②千葉県③11月18日④AB型⑤“魔法騎士レイアース”のアスカなど⑥小唄、タップダンス



布川ミク

はじめにミクちゃんをみた時、「うわぁー、男の子の好きそうなタイプ！」と思いました。まだ表情にあどけなさが残っていて、かわいらしいんだけど、女の色気もあるという、男心をそそらなくてはおかない女の子。それが私の抱いたミクちゃん像です。こんな風にイメージはすぐわいたのですが、どういう風に演じれば、この子のかわいらしさが出るのか随分悩みました。そして、結局行き着いたのは、聞いている人がくすぐったくなるような声。みんなが気にいってくれたら、うれしいな。とにかく、あまり演じたことがないタイプだったので恥ずかしかったです。

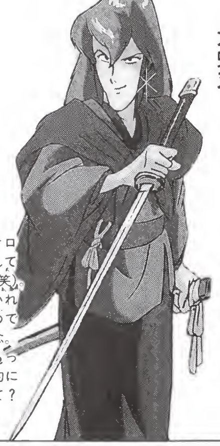
P.S.夏休み公開映画“レジェンド・オブ・クリスタニア”観てね。

塩沢兼人



（しおざわ・かねと）

①大蛇丸、ジミー、アモン②東京都③１月28日④A型⑤“機動戦士ガンダム”のマ・クベ、“北斗の拳”のレイなど⑥声を出すこと？

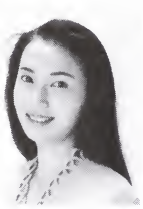


大蛇丸

オロチ丸は好きなキャラクターですねぇ。なぜ、カタカナでオロチ丸と書いたかといいますと、よく人にダイジャ丸などと呼ばれてしまうからです。まあ、そんなことはどうでもいいんですけどね(笑)。

役づくりに関していえば、適当に正義感があって、気取っていればよかったんで、やりやすかったかな。ただ、クールな役柄なので固い演技ばかりが多くて、おふざけシーンが少なかったのが残念。一番楽しめたシーンは網手とのマンザイでしょうか？　もっともっとそんなおふざけのシーンがあったら面白かったのに…。基本的に３枚目の役って楽しいものですね（地で演じられるからだろって？放っといてくれ！）。

兵藤まこ



（ひょうどう・まこ）

①中条瞳②東京都③９月７日④A型⑤“Vガンダム”のミューラー、“マクロスプラス”など⑥乗馬

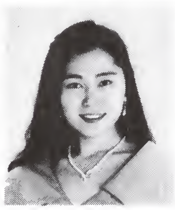


中条　瞳

私の場合、自分が演じるキャラと他のキャラとの性格の違いをまず最初に考えるんです。自分のキャラは全体のなかで、どんな役割をになわされているのか、それをつかまないで漠然と演じていてもせっかくのキャラが死んでしまいますからね。

それから、声なんですけど、私の場合、普通に喋ってても何だか甘ったるい声（俗にいろっぽいともいう、ホント？）なので、全般的にシャープに発声するように気をつけています。ところが、この瞳はほとんど地のまま演じられました。私の悪い部分がうまくいかされたんですね(笑)。ランジェリー趣味の女の子ということで、乙女チックにかわいらしく、工夫もしたんですがなぜ何でしょう……。

篠原恵美



（しのはら・えみ）

①池谷まりの②長野県③８月８日④O型⑤10年、“美少女セーラームーン”の木野まこと役など。他に音楽活動も精力的に行う⑥歌、ピアノなど音楽



伊藤みえり

麻雀のアフレコと聞いて、専門用語がバンバン出てきたらどうしようという（私は麻雀のことが全然わからない！）と思いましたが、いざスタジオに行ってみると、「勝負前後の掛け合いのセリフだけ」とのことでひと安心。楽しく仕事をさせていただきました。私の担当した“まりのちゃん”はちょっと気の強そうなボーイッシュタイプなんですが、男の子っぽさの中にもキュートさ、さわやかさを表現できるよう心がけてみました。いかがでしょう？

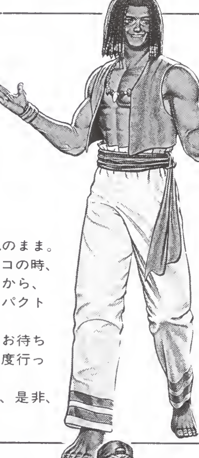
P.S.今、３枚目のアルバムを制作中！　８月19日にはオン・エア・ウエストでライブをやるんで来てね。待ってるよ♡

森川智之



（もりかわ・としゆき）

①ボヴ・ウィルソン、ホンフゥ②神奈川県③１月26日④O型⑤９年。“宇宙の騎士　テッカマン　ブレード”のDボウイなど⑥趣味は野球、サッカー、特技は腕立て伏せ



ボブ・ウィルソン

僕は基本的に声を出す時に工夫はしませんね。ほとんど地のまま。そのせいか『餓狼伝説３』では２キャラ担当したので、アフレコの時、ボヴ・ウィルソンとホンフゥの演じわけが難しかった。それから、ゲーム音声の場合、技の掛け声が命だから、出来るだけインパクトの強いものにしようと、声にリキをいれました。

ちなみに、個人的には「パオパオカフェ２号店で御来店をお待ちしております」というセリフが気に入っています。是非、一度行ってみたいものですが、一体何を出されるやら……。

P.S.８月20日にクラブチッタ川崎でソロライブをやるんで、是非、来て下さい。

高田由美



（たかだ・ゆみ）

①朝倉麗奈、槙原博美②東京都③９月21日④O型⑤10年、“聖戦士ダンバイン”のキーンキッスや“きんぎょ注意報”の千歳など⑥英検２級



浅倉麗奈

まず、博美ちゃんは無敵の美少女雀士。可愛さの中にキラリと光る勝負師のきあいを声にしたつもりなんですが、伝わったでしょうか？　コギャルだからといって甘くみてるとヤケドするぜい。制服の下にはナイスなボディだって隠されているのだ。ナンチャッテ♡とにかく、まだ、青い果実の博美ちゃんを可愛がって下さい。

それから、“お姉ちゃま”麗奈。何でもディスコでブイブイいわせてたらしくて、私の最もすきなタイプの女性です。ウフフッ…。最近は「お姉さま」と「年下の男の子」の組み合わせがはやってるみたいなので、対戦相手にはもってこいでしょう。

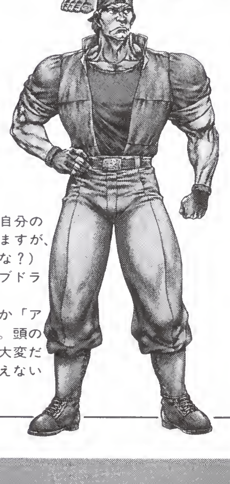
P.S.11月にシアターV赤坂で芝居をします。見にきてね。

屋良有作



（やら・ゆうさく）

①ダルトン②東京都③３月15日④A型⑤“ちびまる子ちゃん”の父など⑥普通免許



ダルトン

ダブドラのダルトン？　一体誰？　こんなことをいうと、自分のアフレコした役も覚えてないのか！　と怒る方もいると思いますが、声優というのは因果な商売。１年に何百（こりゃ、オーバーかな？）の役をやるので、結構忘れてしまうんです。しかも、このダブドラは去年の６月。もう、１年以上も経ってるわけですから。

でも、ダルトンを見ると思い出した！　「イヤァー！」とか「アチョー」とか、喉をふりしぼって大声を張り上げたことを…。頭の血管切れそうになって、大汗かいて演ったんです。ホント、大変だったなあ。でも、格闘ゲームのアフレコの後って、何ともいえない“爽快感”があるんですよね。あれって一体…。

西村寿一



（にしむら・としかず）

①チン・ゲンサイ、黒子、王虎②大阪府③1963年１月１日④O型⑤５年以上、ラジオレポーターとして京都を中心に活躍中⑥スキー、ゴルフ、ボート、釣り、キャンプ、競馬



黒子

黒子というキャラクターは目立たず騒がず、表情なし。とにかくとらえどころがない。そのせいか、アフレコの際、どうしてもチンゲンサイが抜け切らず、ちょっと年いった黒子になってしまって大慌て。考えたあげく、１人のキャラに行き着いた。それは、わたし！そう、私そのものがキャラなのだ!!　だから、大切にしてくれ～っ、みんな、黒子で闘おう。次に、チンゲンサイだけど、スタジオ入りが遅れた私が、「おはようございます」と元気よくスタジオ入りすると、ボイストレーナーみんなが、アッ、この人ピッタリと、この役に決まった。おいおい、どういう意味じゃい。

P.S.街を歩いているとよく武豊騎手と間違われる（嘘じゃないよ）。

ネオジオニュース No.4

ネオジオルポ ずらり並んだ最新作に思わずよだれが……

7月11日、12日とエス・エヌ・ケイのプライベートショーがおこなわれた。

11日は東京、紀尾井町のホテルニューオータニ、12日は大阪、江坂東急インでの開催だったが、この夏の話題作"K・O・F'95"も出展されるとあって、どちらの開場も活況を呈した。

まず、『KOF'95』だが、新しくエディットモードもついたとあって、期待通りの仕上がり。

それから『メタルスラッグ(仮)』。まるで生きてるみたいに動く戦車には感動！ しゃがむ戦車なんて生まれてはじめてみた。

『天外魔境真伝』はキャラパターンが多く、原作のイメージを損なわないキャラクターなど、かなり丁寧に作られていた。

『ステークスウィナー』は操作に慣れるまで難しいかもしれないが、おもしろそうなゲームに仕上がっていた。

あと、『NEO Mr.DO！』なんかもいい。プレイしてると、昔のことを思い出して懐かしくなった。

それに『ソニック3』はとっつきやすくて、初心者にお勧め。

『パズルDeポン！』はアイテムが豊富な楽しいパズルゲーム！

『パルスター』は何度も本誌で紹介しているが、だんだん完成に近づいて、予想をはるかに越えた出来になっているといえよう。グラッフィック、システムとも本格的シューティングと呼ぶにふさわしい。ネオジオ久々の横シューティングで期待できる仕上がりといえる。

どれもこれも面白いゲームばかりだ！



この人だかりをみよ

イベント情報 ハドソンのキャラバンで今年も暑い夏を乗り切れ

ハドソンが今年も『劇場空間天外ごっこ"誰がハドソン夢まつり"』と題して、恒例の夏のキャラバンをおこなっている。'85年にスタートしたこのイベントも今回で11回目をむかえ、年々その内容も充実したものになってきている。

7月23日（日）、仙台・メイフェアプラザ仙台ワッセをかわきりに、8月31日（月）までの夏休み期間中、全国15会場で開催されるが、今年は従来までのイベント内容とは一変、『ライブ・ロールプレイングゲーム大会』を実施している。

これは、ゲーム業界としてははじめての試みで、テレビゲームの世界を仮想体験できるよう、イベント会場全体をRPG仕立てにしたもの。

来場者はRPGの主人公になり変わって、会場内の各コーナーでキャラクターやスタッフからいろいろな情報を集めながら、様々なアイテムを入手していくことによって、ゲームをクリアすることができる。

また、その他にも対戦ゲームコーナーや、新発売されるゲーム機『バーチャボーイ』の体験ができるコーナー、さらには、縁日コーナーを設け、お祭りの雰囲気も味わえるようになっている。



今年も夏はキャラバンだ！

嬉しいことに、このイベントへの参加は無料。

詳細はハドソン・ゲームサポーターへ。

☎ 札幌
011（821）7015
東京
03（5261）2060
大阪、
06（251）0322

●8月10日以降の開催予定

長野	8月10日（木）
金沢	8月15日（火）
名古屋	8月17日（木）
大阪	8月19日（土）
広島	8月22日（火）
松山	8月24日（木）
高知	8月26日（土）
長崎	8月28日（月）
福岡	8月31日（木）

＊時間はどの会場も午前10時開場、午後15時半終了予定

イベント情報 六本木ヴェルファーレにてコスパ大会が可憐に開催

このほど、テクナスジャパンが"テクノスジャパンライブ'95"と題して、9月3日にコスパを開催することになった。

場所は六本木『VELFARE』、開場は12時、開演は13時（～17時）。

ゲストは、超人学園ゴーカイザーのキャラクターデザインを担当した、ハイブリットアニメーターの大張正己、歌手の森ユキとなっている。

イベントの内容を紹介しよう。

◆決定！ ネオジオ・コスプレコンテスト

当日先着300名を受付。コスプレでヴェルファーレに立てるまたとないチャンス。豪華商品あり。

◆大トーナメントゲーム大会

『超人学園ゴウカイザー』の200名による大トーナメントゲーム。優勝すると大張正己への挑戦ができる。

◆ダンシングタイム

これがなければ、コスパじゃない。ゲームミュージック中心のディスコタイム。

◆森ユキ ミニコンサート

『ASAYAKEの中で』がヒット中の"Key of life"のボーカリスト、森ユキさんのミニコンサート。

◆おもうぞんぶん、ネオジオ ネオジオのフリープレイコーナー。

チケットは、3千円（当日券4千円）で、現在、全国の「チケットぴあ」にて発売中。また、チャコット（渋谷店）、アニメスト（渋谷店）、ギャリソン（江古田）、コスパショップ（渋谷）でも発売中なので、お早めにお買い求めを。

＊コスパ参加者にはもれなく素敵なプレゼントがあるぞ！

詳細はコスパ実行委員会まで。

☎03（5237）9999
（月～金 10時～17時）



ネオジオといえばコスプレ

得々情報 CDハード本体を買ってアイテムBOXをもらおう

このほど、エス・エヌ・ケイが「お楽しみはこれからだ'95ショック!!」キャンペーンをおこなうことになった。期間は8月1日から8月21日までで、この間にネオジオCDハードの本体を購入すると、アイテムBOXがついてくるというもの。

BOXの中身はこの夏発売になる『K・O・F'95』関係のもので、どれもファン垂涎の代物ばかりだ。さっそく中身を紹介しよう。

◆K・O・F'95オリジナルイラストカード（15枚1組）
◆K・O・F'95ポストカード
◆K・O・F'95設定資料集
◆K・O・F'95特性ステッカー
◆草薙京ピンバッジ

ただし、このBOXは数に限りがあり、なくなり次第、キャンペーンも終了するので、お早めに。

また、これだけでは、すでにハードを購入済みの方からブーイングの嵐が起きそうなので、購入済みの方には、一般公募という形のチャンスを用意した。

店頭にある専用応募ハガキか官製はがき（店名印のないものは無効）に住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ

〒564 大阪府吹田市富

津町18-12 ㈱エス・エヌ・ケイ「K・O・F'95スペシャルアイテムBOX」プレゼント係まで。

抽選で300名にプレゼント。締切りは平成7年8月31日。詳細はネオジオテレフォンサービスへ。東京 03(5275)6200／大阪 06(339)0110



なんと魅力的なBOX

得々情報CD、ビデオを買うとファイルをプレゼント

ネオジオ関係のCD、ビデオならサイトロンだが、そのサイトロンが8月19日より、〝サマーフェア〟を実施する。

フェアー期間中、サイトロン商品を買うと、2千5百円分お買い上げごとに、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』『ワールド・ヒーローズ・パーフェクト』『ダライアス外伝』のいずれかの特製ファイルをプレゼントするというもので、CD、ビデオを購入するなら、この期間中がお買い得だ。

ただし、プレゼント商品がなくなり次第、サマーフェアは終了なので、買われる方はお早めに。

サマーフェア対象商品は、8月19日発売のCD『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／SNK 新世界楽曲雑技団』『ワールドヒーローズ・パーフェクト〜アレンジサウンドトラックス〜』とビデオ『DARIUS外伝／TAITO ZUNTATA』をはじめとするサイトロン商品。

詳細はサイトロンまで。☎03(3498)7273

きらびやかなファイル


テレフォンサービス一覧表

●SNK
東京 03(5275)6200
大阪 06(339)0110
〔AM9:00〜PM5:00(月曜除く)〕

●ADK 048(775)2347

●テクノスジャパン 03(5343)5605

●ザウルス 03(3222)1734

●ビデオシステム 075(723)1544

●データイースト 03(3398)5317

●ビスコ 03(3554)0124

モヒカンとネオジオの密接な関係!?

A、B面で2秒という世界最短カセット（定価は何と1円！）でデビューしたNIRA-KODOMOが、今東京のインディーズ系パンクバンドで最も注目されている。

86年に「にら子供」としてデビュー、メンバー全員モヒカンという奇妙なスタイルが注目を集め、月2〜3回ライブを続けたが、どのライブも満員で、観客が酸欠で倒れ、救急車で運ばれるほどの盛り上がりをみせたという。89年、惜しまれながらの解散、95年再結成した。

、彼らはネオジオファンとしても有名で、〝100メガショップ〟なるネオジオのフリーペーパーを編集、発行しているほどだが、このたび〝NIRA-KODOMO救済バッチ〟なるものを発売した。なんとそこにはネオジオのマークをパロッたものが含まれている！

このバッジが欲しい方は、必ず「バッチVol.2希望」と記入したメモを入れ、現金書留で送料込み1080円を〒165 中野区野方1-5-12 石田荘 NIRA-KODOMOまで、お送りを。

（9月末日までの限定商品）

今回はこの3点セットのバッジを2名様にプレゼント。欲しい方は、ネオジオフリーク「NIRA-KODOMO」係まで。

＊8月中旬にファーストビデオ〝OXYJEN DESTROYER〟発売予定。都内デスクユニオン他で購入可。



ゲーム大会&イベント情報

〈8月11〜20日〉
ファミリーフェスタ'95
場所：広島市中区基町広島センター街8階ホームTVプラザ 広島センター街（広島ホームビデオ）

〈8月12日〉
K・O・F'95大会（三原やっさ祭り）
場所：広島県三原市三原駅前帝人通り商店街 ゲームアーク
☎0484-62-0411

〈8月12日〉
ネオジオ体験会（K・O・F'95大会他）
場所：広島市中区紙屋町2-2-21ダイイチCOMICCITY
☎082-248-4343

〈8月12日〜15日〉
ソフマップロイヤルホテルサマーフェスタ'95（K・O・F'95大会）
場所：大阪市北区中之島5-3-68ロイヤルホテル／時間：15：00〜21：00／料金：大人3000円 小人2000円
☎06-448-1121

〈8月13日〉
K・O・F'95大会
場所：新潟市花園1-1-1 ヨドバシカメラ新潟店／時間：14：00〜
☎025(249)1010

〈8月18日〉
K・O・F'95大会
場所：新潟市万代1-1-26 宝島万代店／時間：14：00〜
☎025(245)0690

〈8月19日〉
K・O・F'95大会
場所：神奈川県川崎市高津区溝ノ口353 シーダショップ溝ノ口／時間：13：00〜
☎044(844)5125

〈8月19日〉
天外魔境真伝、パズルボブル、K・O・F'95大会
場所：調布市小島町1-38-1 調布パルコ／時間：13：00〜
☎0424-89-5340

〈8月19日〉
K・O・F'95大会
場所：高知県香美郡野市町西野2544-3 P-ZONE
☎0887-56-3740

〈8月19日〉
K・O・F'95大会
場所：高知県香美郡野市町西野2094-1 ブックスウイル野市店
☎0887-56-4567

〈8月20日〉
K・O・F'95大会
場所：横浜市中区常盤町4-45 Piw横浜／時間：14：00〜
☎045-661-1543

K・O・F'95体験会
場所：愛知県西尾市寄住町若宮44-3 マジカル西尾
☎0563-57-1156

K・O・F'95大会
場所：大阪府東大阪市小阪1-9-1近鉄第一ビル1F カメレオンクラブ小阪
☎06-787-7588

〈8月26日〉
K・O・F'95大会
場所：神戸市中央区三宮町1丁目5-8-2F 星電社PC-PORT三ノ宮店／時間：14：00〜
☎078-391-8171

K・O・F'95大会
場所：板橋区大山東町60-272F マジカルガーデンやすだ／時間：14：00〜
☎03-3579-3823

K・O・F'95大会
場所：春日部市粕壁4452 ラオアーバンハイツ春日部ックス春日部コンピューター館／時間：14：00〜
☎048-761-9171

〈8月27日〉
K・O・F'95大会
場所：浦和市常盤10-8-5 Piw 北浦和／時間：14：00〜
☎048-832-0708

K・O・F'95大会
場所：久喜市本町8-5-35ファーストダッシュ久喜／時間：14：00〜
☎0480-22-3821

〈9月9日〉
常盤ボートとこなめふれあいフェスティバル K・O・F'95第決戦
場所：愛知県常滑市 常滑ボート／時間：13：00〜

全国"ネオジオ"アーケード情報

アーケードのハイスコアがどれくらいのレベルだろうと日頃疑問に思っている読者も多いことと思う。そこで今回は全国のゲームセンターにハイスコアを依頼をした。その集計結果と、その際、御協力下さったゲームセンターをここに紹介しよう。

アーケードハイスコア ダイジェスト版

タイトル	スコア	プレイヤー	ゲームセンター名	備考
餓狼伝説3	2,255,500	ハワイ・オワフ島出身出身ガチャポン大段	ゲームプラザミッキー	ALL（テリー）
ギャラクシーファイト	2,394,700	あぷそうぷぺ	プレイランドエフワン	ALL連必付き(ジュリ)
キングオブファイターズ'94	660,000	稲川康夫カジノ4段	カジノカーニバル	ALL（日本チーム）
真サムライスピリッツ	502,690	DFX	プレイスポットJOY	特に無し(ガルフォード)
ダブルドラゴン	1,265,400	K. HARA	天野スポーツのゲームコーナー	ALL（チェンフー）
天外魔境真伝	22,191,700	6面落ちで917万ばかすぎ大島ばい	ゲームプラザミッキー	ALL（八雲）
パズルボブル	51,804,110	T・M（みくりや）	プレイランドエフワン	ALL
風雲黙示録	979,300	仗助？彦無敵の名言集	チャレンジバンバン	ALL（ゴズウ）
ワールドヒーローズパーフェクト	15,064,000	ムッシュかまやつ	ゲームスポットアテナ	ALL、ノーマルモード連必付き、(NEO-DIO)
	60,675,100	ユッフンゴムッチ	オキモト	ALL、チビキャラモード(孫悟空)

●ファンタジーゾーン夢ランド
旭川市大町1条3丁目オークビル2F
☎0166-53-5332
担当：田端和智さん

●プレイランド エフワン
宮城県仙台市青葉区中央2-26-1-5782
☎022-226-1-5782
秘密……by OJA
担当：田口仁史さん

●プレイシティキャロット筑波学園店
茨城県つくば市天久保1-5-3
☎0298-51-7581
当店では、熱いスコアラーを随時募集しています。是非御来店してみてください。
担当：島田健司さん

●コスモランド
茨城県鹿島群宮中4-1-21
☎0299-84-1991
……
担当：村岡さん

●モンテカルロ
群馬県高崎市中紺屋町11
☎0273-23-2361
当店ではネオジオの新作ばかりでなく、50円コーナーにMVSを設置しておりOLDなゲームもバリバリ現役で頑張っています。御来店おまちしています。
担当：山口さん

●トミームナコ
群馬県高崎市本町3-69
☎0273-25-2906
スコアラー募集！ まってます。強い対戦相手もまってます。店にきてください。
担当：中林康貴さん

●ゲームイン トーヨコ北越谷店
埼玉県越谷市大沢3-6-12
☎0489-79-4320
ネオジオゲームの愛好家によるスコアシートとして、展開していこうと思っています。どしどし店内のハイスコアノートに参加（記入）してください。
担当：藤田由之さん

●ゲームプラザコトブキ
埼玉県浦和市白幡5-1-28
☎048-838-6631
7月18日に新装オープンしました。御来店おまちしています。JR埼京線武蔵浦和駅下車徒歩3分浦和中央郵便局前！
担当：小林秀樹さん

●スターメッセ
千葉県我孫子市湖北台
☎0471-88-5294
……

●八千代プレイランドカーニバル
千葉県八千代市八千代台1-6-17
☎0474-85-2235
……
担当：矢木司夫さん

●ゲームコーナーフジ
東京都葛飾区新小岩1-50-8
☎03-3652-0670
……
担当：小林さん

●ゲームスポットアテナ
東京都町田市森野1-37-8今村ビルB1
☎0427-21-6887
NEO-GEO4スロット筐体には、ABCDボタン全てに連射切換えSWが付いていますので、ハイスコアを狙っている方は是非御来店ください。
担当：山岸勇さん

●カジノカーニバル
東京都立川市柴崎町3-2-16
☎0425-22-2909
俺がカジノの稲川だ!!もっと本気を出せば全国一位はとれるぜ!!ネオジオのことでわからないことがあったら俺にきけ!!毎日カジノにいるからよ。（常連、稲川康夫氏談）
担当：小林さん

●ICサービス中央林間店
神奈川県大和市中央林間3-11-18タニイビル1F
☎0462-77-8329

当店には今の所ネオジオ台が少ないですが、スコアラーのみんなはガンバッてます。小さいお店ですが、みなさん遊びに来てください。
担当：店員Eさん

●ゲームプラザニューヨーク大船店
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F
☎0467-44-0027
当店ではALL50円でプレイできます。これからネオジオの新作を多数入荷する予定ですので、腕に自信がある方もそうでない方も一度御来店ください。
担当：渡辺泰弘さん

●オレンジハット破波店
富山県破波市新又1-47-1
☎0763-33-1863
最近のゲームは幅が狭くなって困ります。バラエティーに富む内容とはいえないためお客にも偏りが出てきているようです。どうしてなのかは理解しているのですが…、
担当：有賀和義さん

●ゲームサファリ
岐阜県本巣郡穂積町馬場小城町1-93
☎0583-26-6537
新装開店でメダルコーナーがなくなり、ALLビデオゲームになりました。メダル好きの人には残念ですが、その分ビデオゲームに力を入れます。よろしくお願いします。
担当：服部政志さん

●ゲームブルース
岐阜県大垣市高屋町1-43
☎0584-82-6196
当店はハイスコアはもちろん対戦にも力が入っております。対戦台は格闘、スポーツ、パズルまでそろっていますのでゲーマーのみなさん一度御来店ください。
担当：宮部則彰さん

●グリーンプレイランド
岐阜県高山市一色町2-180高山グリーンホテル内(株)ナムコ
☎0577-34-6077
K・O・F'95が入荷されたら大会を希望者が多ければやる予定です。ネオジオ好きな人もそうでない人も顔をだしてみてね。お待ちしています。
担当：牧田智幸さん

●シーキャットPART1
愛知県豊橋市中浜町2-9-30
☎0532-37-2478
当店に、真サムスピが好きでいつもノートに可愛らしい絵をかいてくれるお嬢様がいます。よかったら見にきてね。(本人は気づいているかな?)そう、あなたのことだ。
担当：梅岡さん

●天野スポーツのゲームコーナー
愛知県西尾市高尾町41
☎0563-56-2670
当店のSNKのコーナーは対戦台16種、スポーツ物4種、パズル物4種、シューティングが5種など、かなり充実しています。ハイスコアをだしにきてね。
担当：天野欽史さん

●アミューズメントスペースハスラー
三重県熊野市木本町620-1こまや2F
☎0597-89-0970
K・O・F'95の対戦台2・ノーマル台1。8月下旬にK・O・F'95の大会あり。
担当：小山裕二さん

●プレイスポットJOY JOY天満店
大阪市北区錦町3-12
☎06-351-3460
8月は毎週金曜日にイベントをおこないます。K・O・F'95の大会もありますので、是非御来店ください。
by SY6やまうち
担当：長谷川喜洋さん

●タウンスポットプレイランド
大阪府茨木市中津町4-3
☎0726-37-5311
天外魔境真伝入荷! みんなやるしかないぜ! しかも、対戦台だ! タウンスポットへGO!!
by T・M
担当：三島拓也さん

●プレイスポットJOY JOY茨木店
大阪府茨木市竹橋町1-13ハイツオーキタ1F
☎0726-23-9000
……

●WE'LL TALK TAITO和歌山店
和歌山市美園町5丁目1-8
☎0734-26-1191
女性用にイージーランクのゲームを設置しております。店員も女性が主なので女の子も安心してきてくださいね。コミュニケーションノートも設置しています!
担当：笠田ゆうこさん

●ゲームゾーン灘店&境店
鳥取県米子市灘町2-52
☎0859-22-9749
……
担当：真板さん

●ゲームプラザミッキー
広島県広島市南区的場町1-7-2
☎082-262-5189
ゲーム大会をいつもやろうとするのですが、人数が集まらないために中止に追い込まれます。ゲーセンなのにチャチャぬり絵大会の方が参加者が多いのは止めてください。
担当：大島良二さん

●オキモト
広島市西区南観音3-15-3
☎082-292-1473
……
担当：沖本恭子さん

●チャレンジバンバン
愛媛県松山市道後樋又4-29
☎0899-24-5583
今治楽しかったです。坂下君また話しをしましょう(A・T IDA 暗黒龍 IR EEN)いつでもきてください。
担当：玉井昭成さん

●プレイハウスビデオゲームアスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F
☎0955-23-2895
……
担当：中村哲也さん

コンシューマー(家庭用)ハイスコア集計開始!!

ネオジオフリークでは、読者のみなさんの圧倒的な要望にお応えして、次号より、NEO・GEOのコンシューマー(家庭用)ハイスコアの集計を開始することになりました。
1位のスコアを記録し、3ヵ月間同一プレイヤーが記録を維持した場合には、編集部より記念品をお送りすることになっています。
みなさま、ふるってご参加ください!!
募集要項は次のようになります。

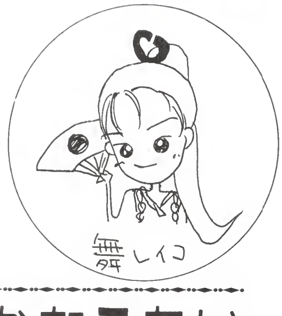
【ハイスコア募集要項】
●ノーコンティニューによる点数集計とします(クリアしなくても可)。
●ハードはNEO・GEO、またはNEO・GEO CDのどちらでもOKです。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。
①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目で負けたか)
⑥あなたの攻略法&スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
(記入もれがある場合、そのスコアが無効となることがあります)
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。
●ゲームランクは不問です。(稼げるランクを探してね)
●当初は次のゲームを対象とさせていただきます。
①龍虎の拳2
②餓狼伝説3
③真サムライスピリッツ
④K・O・F'94
⑤ワールドヒーローズパーフェクト
⑥ギャラクシーファイト
⑦ファイターズヒストリーダイナマイト
⑧ビューポイント
⑨ソニックウィングス2
⑩パズルボブル
●キャラクターにより、点数の差が大きくなるものに関しては、キャラ別に集計します。

イラスト／千葉麗子



第3回

チバレイのゲームウォッチング



今はただ自分の夢をかなえたい

毎日AV機械に囲まれてダイエット効果抜群！

みなさん、こんにちは。チバレイです。暑い暑い夏がやってきましたね。高校生の頃は、夏は夜中なら涼しいし、夜遊びもできるから（笑）、結構好きだったんだけど（それに、若かったし〜）、20歳にもなると「暑いのって嫌なのよねぇ〜」（ちょっと前のSNK、ネオジオCDのラジオCM風に読んでね！）って感じ。

最近、暑くてマック（マ◯ドナルドじゃないよー）の前でアイスがんがん食べてるんだ。この間なんて、気がつくと5個も食べてててびっくりしたよ。

しかも、チバレイの部屋ってクーラーがない上に、マックとかAV機械が並んでるから、機械からの熱もあって、すごいサウナ状態！　ま、それもダイエットの一環でよしとするかぁ。

アッという間の1年半みんなにはホント感謝！

大阪毎日放送（MBS）で、約1年半、レギュラーやってきた"SNK一撃ネオラジオ"を卒業しました。

時が経つのってホントに早いよね。マコトさん（北野誠さん）や、ちーちゃん（長与千種さん）と一緒に番組はじめてもう1年半かぁ。なんだかアッという間だった。すごく楽しい思い出ばかりで、ホント、みんなには感謝しています。

みんなと別れるのはつらいけど、チバレイには、どうしてもかなえたい夢があるんです。将来、自分のソフトウェア会社を設立するという夢。

そのために、コンピュータの勉強を本格的にはじめようと思ってるの（ロスに留学もするんだよ）。

みんなも自分の夢に向かって頑張ってね。チバレイも頑張るからさ。

初プロデュースのソフトがこの秋に発売されるよ！

そうそう、7月29日にチバレイ、本出したんだ。BNNの〜デジタルクリエイター宣言第一弾〜「千葉麗子とつくるインターネットホームページ」っていう単行本。チバレイが書いて、伊藤穣一さん（インターネット界のゴッド！）が監修したんだ。CD-ROMもついてるし、表紙もかわいい（自分でかわいいっていうなぁ〜）からお買い得だよ。買ってねー。

それから、今、マックのCD-ROM作ってるんだ。子供向けのエデュティメントCD-ROMソフトなんだけど、チバレイ初プロデュース！

秋までに発売される予定だから楽しみにしててね〜。特にお子様のいる家庭にはお勧めだよ（これ読んでる人の中に一体何人、パパとママがいるのだろう？）

この夏は何はなくてもK・O・F'95で決まり

今、旬なのは何といっても『K・O・F'95』。もうそろそろゲームセンターに出てると思うけど、この夏はこれで決まりだね。

このゲームの"売り"は何といっても、エデットモード。みんなも知ってると思うけど、自分のチームのメンバーを自由に選択できるんだ。組み合わせも2千パターン以上あるっていうし、すごいよね。今風の言葉でいうと「すっげーインタラクティブ」って感じ。

チバレイ、『K・O・F'94』では餓狼チーム（テリーとアンディとジョー東）使いだったんだけど、『'95』では、新しくできたライバルチームの方にちょっと浮気してるんだ（実は、ビリー・カーンのファンなのだ♡）。

＊

最後に悲しいお知らせがあるんだけど（悲しがってくれるかな?）、チバレイのこの連載も来月で最終回です。うるうる。

じゃあ、また来月会おうね。

チバレイのプライベートBOX

Q　チバレイが初めてやったゲームって何？　それから、それはいつのこと？　また、そのきっかけなんかも教えて下さい。
（福島県／森賢志さん）

A　SEGAの"アウトラン"。高校1年の時。当時つきあっていた彼がゲーセンの店員だったから。

Q　チバレイの一番の宝物は何ですか？　それから、なぜそんなに大切なのかも教えて下さい。
（愛知県／水島裕さん）

A　お金。将来マイホームを建てたいから。

Q　コラムで妹さんのことに触れていましたが、チバレイの家族のことをもっと教えて下さい。
（佐賀県／寺崎誠治さん）

A　パパは大学時代空手部で、同じ大学のママと出会って結婚。パパには私よくなぐられたりしてた（悪いことすると）。ママはヒステリックな時がたまにあって、私たたかれたりしてた（悪いことすると）。妹は今、レストランでアルバイトしてる。

Q　僕も動物が好きなんですが、チバレイはネコの他、どんな動物が好きですか？　教えて下さい。
（千葉県／根本暁充さん）

A　ネコは今一番好きな動物。あとは昔飼ってた犬とかリスとかが好き。

Q　なぜ、そんなにもコンピューターに情熱を傾けるのか、教えて下さい。
（東京都／伊藤亜希子さん）

A　コンピューターは性格がはっきりしている。"YES"か"NO"かはっきりしている。そのデジタルさが私にマッチしているから。

Q　チバレイが引退してしまうと聞いたんですが、本当なんですか？　チバレイに会えなくなるのは寂しいです。もし、本当なら、これからどうするのか教えて下さい。
（福岡県／金子博さん）

A　引退とはいっても、CMなど、いろんなとことの契約は残っているので、そーゆーのはきちんとやる。突然メディアからいなくなるということはないです。はい。でも、やりたくないことはやりたくないので。もうしばらくしたら、ソフトウェアの会社に就職するつもりです。

Q　私は17歳の女の子なんですが、好きな人がゲームばかりやって私の方に関心を向けてくれないので、困っています。どうしたらいいでしょう?　この雑誌も彼の部屋にあったんです。
（群馬県／境野敦子さん）

A　彼がゲームやってるのを邪魔したくなるのが女のコってもんです。後ろからガバッと抱きつき「私とゲームとどっちが好きなのよー？」ってだだをこねましょう♡

ようこそ！パオパオカフェへ

パンチ！パンチ！

ネオジオフリークへの読者からのご意見やご要望を紹介するのが、このコーナー。

暑い夏にも負けないで、みんなどんどんハガキを送るのだぁ〜、パンチ！パンチ！

格ゲーやるなら通常技のキャンセル表を!!

ネオジオフリーク！　俺は最近やっとキャンセルができるようになったんや！　それなのに、この本に載っている格ゲーにはキャンセルがかかる通常技が一つも載ってない。やっぱり強いていえば、この本は格ゲー専門誌なんですから、キャンセルとかそういうのはすべてきちんと掲載して欲しいと思います。

だって発刊号でキャンセルが載ってたからこの本を買い続けようと思ったんですから。もう4号からK・O・F'95の攻略もはじまるし、ネオジオフリークには、ぜひ掲載するすべての格ゲーのキャンセルを載せて欲しいと思います。

●PN／八神庵（大阪府）

編：何が何でもネオジオフリークは、格ゲー専門誌ではなく、ネオジオ専門誌であるということをお断りしておきます。それから今号からK・O・F'95の攻略をやるとは、どこにも書いてませんが…。

それはともかく、キャンセル表は、やはり入れた方がよいという同様のご意見をたくさんいただきます。編集部でも、攻略をする場合は極力キャンセル表を入れようということで意見がまとまりました。今後はその方向でやっていきますので、よろしくお願いします。（片）

花蝶扇連発パターンでは私の舞はジョーに勝てない

発刊号で餓狼伝説3の対CPU攻略の記事に、『舞を使ってジョーを倒すには、一番目にジョーを選び、花蝶扇を連発していればよい』と書いてありましたが、私のいっているゲームコーナーではこのパターンははまりません。どうすればよいのでしょう？

ちなみにラウンド開始直後にジョーが近寄ってきて、花蝶扇を出そうものなら、すぐに攻撃されてしまいます。

●PN／蚕乃華Mじらふ（北海道）

基本戦法のところに書いてあるように「とにかく離れて花蝶扇を連発」するのです。直後の記述の『間合いを画面半分以上離していないと、跳び込まれてしまう』です。

そうすれば、ジョーはハリケーンアッパーかスラッシュキックを出そうとして当たってくれます。また奥のラインにスウェーすることがありますが、近いところに戻ってきた場合は、近立ち強パンチもしくはしゃがみ弱キックから、



●PN／大沢みなみ（神奈川県）
とりあえず、京のイラスト第1弾ということで。



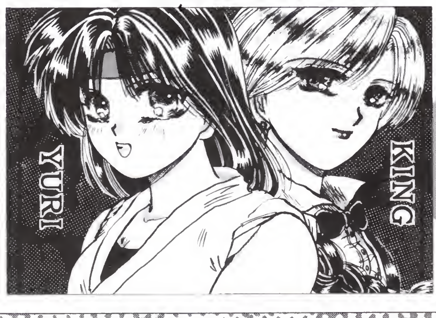
●PN／唯鷹雄（福島県）
サムライRPGの情報が出なくて…。前号の噂の出所は、実はS○Kなんです（笑）。



●PN／大蛇けふ（大阪府）
紅丸くんも、もっと大きく描いてくださいよ〜。



●PN／暁・美龍（滋賀県）
そうです、好きなキャラはやっぱり自分で描きましょう♡



●PN／JIMMY（兵庫県）
ようするにユリも、キングも龍虎3に出ればいいんですね？　するとこれは龍虎3のイラストなんですね？



●PN／孫明・S（埼玉県）
アンディではなく、シイ・ケンスウを選んだ理由はなんでしょう？



●PN／高沢詩乃（鹿児島県）
コーハン、ボンゲと組んだことを嘆くなかれ。出れないキャラもいるのだから…。

キャンセルで龍炎舞を入れましょう。もしムズそうだったり、離れたところに戻ってきた場合は、しゃがみ強キックで転ばせて、バックダッシュで間合いを離し、花蝶扇を出す。この繰り返すでOKです。

またレベル4程度なら、スタート時くらいの間合いからジャンプの昇りに弱キックを出すと、ジョーはガードポーズを取り、立ち弱パンチかクイックスウェー（攻撃）を出してくるので、降りにジャンプ強パンチを当てることができます。当たったら、しゃがみ強キックで転ばせて、その場からジャンプの昇りに弱キックを出し、前述のパターンが繰り返せます。

これらのことはジョーが一人目だからできるので、後半やランクが高い場合は、控えた方がよいでしょう。

基本戦法のところをよく読んで、練習してください。（奥）

攻略スタッフの待遇は？ プレイはどんな環境で？

少々おたずねしますが、攻略スタッフが何名かいるようですが、どのような環境でプレイしているんですか？ 某宗教団体のように個室に入れられて、テレビとゲームと原稿用紙を与えられる…。だとやだなぁ。

んなわきゃないか。

●PN／春草香（大阪府）

編：そんなことはありませんよ。編集部というにはあまりにきれいで広々とした、西南の角部屋でわれわれは編集スタッフと一緒に作業をしています。攻略スタッフは、ほとんどが学生や家業の手伝いを本職にしているゲーマーで、それぞれ自分の都合のよい日に「仕事」をするのです。

もちろん、締切りが近い時などは徹夜もありますが、一応本人の意志が尊重されているようです（苦笑）。

ネオジオフリークには全国規模のゲーム大会でも上位にくるような、かなりレベルの高いゲーマーが何人もいますので、マジで読んで損はないと思いますよ。

ただ編集部に原稿用紙はありません。あるのはワープロとフロッピーです。（奥）



●PN／西田君と大門君（三重県）　アンチ京＆紅ですか。投げハメなら、（やるのが）好きな人もたくさんいますが。



●PN／草薙磨夜（和歌山県）　裏にある絹が可愛いのですが…。どうしましょう？



●PN／とど（奈良県）　新しいゲームが出る時の期待と緊張は、例えばクラス替えの時のそれに似ているよーな…。



●PN／樋口ゆーた（沖縄県）　ということで、夏コミの宣伝のおハガキだったようですね(笑)。島津わか乃さん、またカラー送ってください!!

クセになる4コマ

悲しみのジョー…！

みんなにいじめられるジョー。いじけて荷造りをする彼の胸に、テリーの追い討ち攻撃がグサリと突き刺さる…。ジョー、がんばれ！ 君には明るい未来が…、ないかも。



●PN／わたなべかおり（東京都）

ホンフゥの葛藤

この場合、ホンフゥの刑事責任は追及されるのだろうか。いや、これはシャレじゃなくって。まあ、リンチ殺人ってわけじゃないし、マンガだからいっか！



●PN／わたなべかおり（東京都）

今月のコスプレ

キング
PN／愁矢凛（埼玉県）



●かなりキュートで、幼めなキング。バラの花と頬の紅が見事なコントラストを描き、ドピューですねぇ。

豪快な攻撃パターンを紹介するコーナー希望

僕はこの度、新しいコーナーを考えてみました。

その名は『NEO・GEOに隠された気持ちよさ』。

別にいやらしいことではありません。どんなコーナーかというと、ネオジオのゲームで、何か技をかけた時などに感じる、「うーん、最高!!」という気持ちををみんなにも知らせてやろうというもの。

僕が最高と思う時は、ワールドヒーローズ2JETで、リョフを使い、相手の体力をほんの少しだけ残しておき、端に追いつめて、槍撃破をすること。

すると、いつもはKOされる時、「ウワー」で終わるけど、この技で決めると、「ウワ、ウワ、ウワ、ウワ…」と何回も連続であの情けない声を出すのです。

そんな時僕は、「気持ちいー!」と思うのです。

さあ、みんなも気持ちいい技をどんどん送ろう!

●大分県臼杵局消印の無記名の方

編：格ゲー、シューティングなどジャンルを問わず、『私の得意技』なるコーナーを作って、読者の方からハイな攻め方を募集するのも面白いかもしれませんね。そういう爽快な攻撃パターン&決め技などがあれば、ぜひ編集部まで送ってください。それから、投稿ハガキには必ず、コーナー名と住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入してくださいね。(K)

八神庵の血液型はどっちが正しいの?

ネオジオフリーク第3号で、K・O・F'95の記事で、八神庵の血液型が、10ページでは0型、18ページではB型になっていました。どちらが本当なんですか、教えてください。

あと、同14ページのロバートとリョウのセリフで龍と虎が反対なのではないでしょうか? それともこれは、お互いにいいあっているんですか。どうか教えてください。

●PN／くうちゃくちゃ(愛知県)

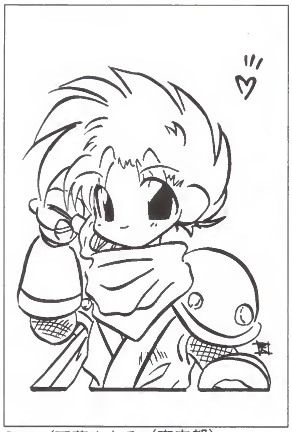
編：八神庵の血液型は0型です。申し訳ありませんでした。

リョウとロバートの件は、以前から疑問に思っている人も多いことでしょうが、『無敵の龍』ことリョウが虎煌拳、『最強の虎』ことロバートが龍撃拳で間違いありません。

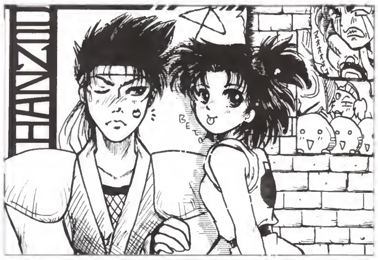
SNKの開発に確認したところ、『虎煌拳』には虎を敬うという意味がこめられており、また『龍撃拳』には、龍を倒すという意味がこめられているそうです。つまりこれらの必殺技は、リョウとロバートがお互いをライバルと認め合ったうえで、それぞれ相手のために開発した技だということです。(片)



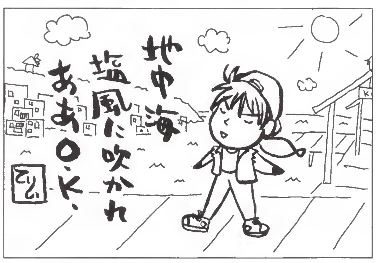
●PN／アレキ(東京都) グリグリと進歩すればいいというもんじゃなし。変わらないのもいいですよね♡



●PN／天草まもる(東京都)
SDのガルでしょうか? なんか幼くて、可愛くて…♡



●PN／ひのき(埼玉県) 『できごころ』で描いたそうです。マッドマンの嬉しそうな顔が…。なぜでしょうか?



●PN／海老張ZIPANG(神奈川県) 描き慣れてますねぇ、だんな。いい雰囲気ですぜぃ。



●PN／青名(北海道)
本当は仲のいい兄弟なんでしょっ! いつも殴り合いばかりして!!

キャラレター

アルバンさま好きです、ずうううっと…

ディアー・アルバン様

あ、あ、あぁ——————ぁ。

アルバンさま。アルバン様。アルバンさま。アルバン様♡好きです♡ ずうぅうっと。

『GALAXY FIGHT』では、アルバン様を使っていました。

同じ年なんです。93歳です(ウソ)。

角さわらせて下さい♡(意味不明)。

from 恋するバカ

●PN／佐影まっこ(栃木県)

編：いったい、なんなんでしょうか、この方は…。しかし後半の2段落を見る限りでは、それほど切実ではないようですね。ちょっと安心しました。ほっ。

とはいえ、最近ますますエスカレートする傾向にあるこのキャラレターのコーナー。手強いおたよりをお待ちしてます。

ところでみなさま、健康のため、ハマり過ぎにはくれぐれも注意いたしましょう♡(稲)

ユリちゃんを独占すると月に代わっておしおきだ!

おいっ、ロバート! 貴様、ユリちゃんとつき合ってるというのは本当か?

ユリちゃんは、オレら「よゆうっちクラブ」のアイドルなんだよ。それを独占するたぁ〜。天が許しても、オレらは許さん! 月に変わっておしおきだコラ。

貴様が極限流の達人であろうと、このオレ、そう「よゆうっちクラブ」部長のオレにはかなうまい。書道2段、空手3級の使い手だからな。では、勝負だ。『龍虎の拳3』でな!

何ぃー。このゲームにはオレが出てないのか? よし、じゃあ『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』のオレらと勝負だ! うおー。このゲームにもオレらが出てねぇー。

ロバート、貴様SNKとつるんでやがんな。きたねーぞ! 勝負しろ。

…こうしてオレらは、闇の組織の陰謀に屈した。

だがオレらはあきらめていない。ユリちゃん、見ててくれ。『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』では、きっと白黒つけるぜ。

●PN／部長アキヤマ(東京都)

編：危険な感じがする方ですねぇ。ちょっと過激で。でも女は危険な男性がだ〜い好き。ほんとに。

パチンコのことしか頭にない、編集部にいるバカな男性たちとは比べものになりませんわねぇ。なんちて。

注：なんちて!!これはネオジオフリーク編集部で流行っているキツイ発言のあとにつけるフォローの言葉(ほとんどフォローにならない場合もある)。類語として『なんちゃって』、『とかいって』などがある。にゃお。(稲)

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの楽しい遊び方やその在り方などを、みんなで考えてみようという超真撃&激オチャメなコーナーとしてはじまったわけだが…、今ではすっかりネオジオの「シモネタ」コーナーと化してしまった「今月のオーバースウェー攻撃」。

それはともかくとして、アタマは柔らかく、そして骨格はしっかりと!! ネオジオを見すえてみようではないか!

真サムライスピリッツを武器なしで遊ぶ!

真サムライスピリッツを武器なしで遊ぶやり方は、まずどちらかの画面端でつばぜり合いをして、互いの武器を落とさせる。それから中央に戻って、勝負する!

するとまったく違った真サムが味わえる。剣同士の勝負もよし、素手同士の勝負もまたよし、というわけだ。

ついでに誰が強いか試したところ、1位は覇王丸だろう。何つっても立ち大斬り（大パンチ）が早く、強い。跳び込みはジャンプ大キックでOK。それから狂死郎も強い。

ただズィーガーは、ティーガー・コップは出せるが、しゃがみ中蹴りからキャンセルがかからないので、ボツ!!

●PN／秦崇淳（埼玉県）

編：カタナバトルを素手プレイするという逆転の発想が心憎い。試してはないが、結構いけるかもしれない。

覇王丸は確かに強そうですね～。ただズィーガー以上に情けなさそうなのが、牙神幻十郎。すべての必殺技が武器なしでは出せない（他にシャルロット、右京、王虎も武器なしでは必殺技が出せない）



●PN／城弥広己（鹿児島県）
ソニックウイングス1をネオジオCDで出して欲しいという意見は結構多いんですよ。



●PN／愁矢凜（埼玉県）
愁矢凜さんは、今号では顔写真入り（96P）になってしまいましたね（笑）。



●PN／景徳鎮（埼玉県）
そうですね、技は餓狼3のものが入っていても、コスチュームは古いものになって…。



●PN／東如月（京都府）
いっつもたくさんのイラストどうもありがとう!! ちょっと趣きを変えたラルフでした。



●PN／M・えいじ（広島県） ファンの方にはたまらないでしょうね。ゲームも丁寧に作ってありますし。



●PN／新月刀（大阪府） そうだ、サイコソルジャーをネオジオで復活させるのだぁ～!!



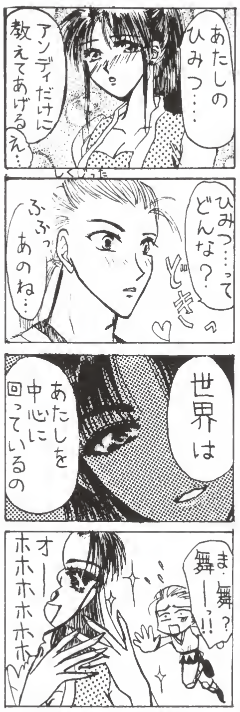
●PN／くさなぎみやび（滋賀県）
今号はアテナのイラスト多く、色々なアテナが見れてラッキー♡



●PN／道風（兵庫県） パワーゲイザーの入力中ですか。出血多量の危険性大!!

クセになる4コマ

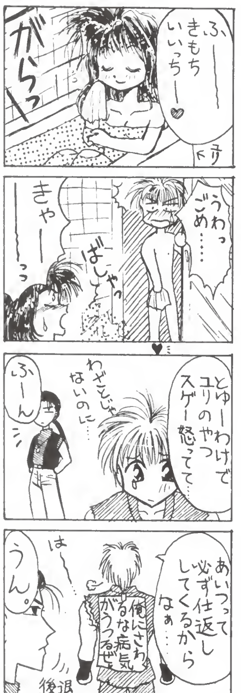
M（舞）



●PN／開崎義明（茨城県）

どーしたんだ、舞? 狂ってしまったの? 『私とアンディを中心に』回っているんじゃないの? 2人の今後はどーなる? トゥ・ビー・コンティニュー…。

Y（ユリ）



●PN／開崎義明（茨城県）

妹の入浴中にわざと入る兄貴がこの世にいるとは思えませんが…。それにしてもユリの仕返しって、かわいい顔してるわりに結構キビシイものがありますねぇ…。合掌。

し、ダウン技のしゃがみ大蹴りにいたっては立ちガードされてしまうのです…。（奥）

アテナ同志による、愛のキャッチボール

まずK・O・F'94で1P、2Pともに中国を選びアテナを出す。技で使っていいのは「サイコボール」と「サイコリフレクター」のみ。どちらかがサイコボールを撃ったら、相手側はそれをサイコリフレクターで跳ね返す。返された方はまたそれを跳ね返す。この繰り返し。

ルールはシンプルだが、タイミングを間違うとまともに食らってしまう。2人のアテナがタイムアップまで、このキャッチボールを繰り返すゲームだ。

慣れてきたら距離を縮めてやってみよう。これをやって勝てなきゃアテナを極めたとはいえないゼ!!

●PN／パープル冴子（埼玉県）

編：要するにバレーボールのようなことをK・O・F'94でやるわけですね。

同じことが、餓狼伝説3の秦崇雷同士、またワールドヒーローズパーフェクトのエリックとマキシマムでもできます（実は編集部でも、結構やっていたりする）。

ただ、『慣れてきたら距離を縮める』というのは、かなり極めてますね。仮にギース同士でこれができるなら、ダブル烈風拳を至近距離で返し合ったりして…。それから秦崇雷の帝王他心拳での返しも離れていても結構速いし…。そう考えると、距離を縮めるというのは、かなり怖いものがありますね。（山）

黄色いコードを抜いていざ、対戦じゃあ!!

ネオジオCDの黄色いコードを抜いて対戦すると、何も見えないので、すっごくスリリングな闘いができます。

しかも自分が今どっちを向いてて、相手がどう出るかというのを、冷静に考えなければならないので、判断力の訓練にもなります（ウソ）。

もちろんキャラもこの状態で、ルーレットにして選ぶべし!!

PS：ブルー・マリーを使ってM・スパイダーを入れると「ギュイギュイ」という音だけ響いて怖い。

●PN／りうる（広島県）

編：今回は気のせいか、恐怖系の楽しい遊び方が多いですねぇ。以前振動を与えると画像が消えてしまうモニターが編集部にありまして、好むと好まざるとにかかわらず、これと同じプレイをさんざんした記憶があります。確かにスリルはありますが、何かすごい、いやだったんですけど（笑）…。（奥）

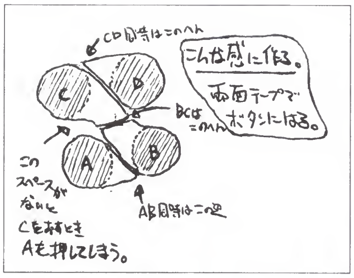
CDのコントローラーにひと工夫すると…

ネオジオCDについてるコントローラーって使いやすいね。一番の利点は小さいこと。寝ながらゲームできるし。でも欠点が…。ボタン同時押しがムズい!!

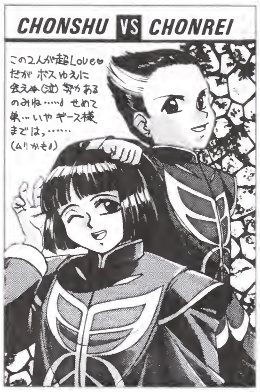
ACやBD同時押しはまあいいけど、ABやCD…、それからBCなんかは、あんた大変だよ〜ん。みんなどうしてるんだろう？

ちなみに私はプラ板を加工してブリッジを作ってます。まあ、結構使えるんで図解で紹介しておきましょう。

●三嶋弘政さん（東京都）



編：しかしよく考え、またよく作りましたね〜。これでコントローラーの向きを変えたり、人差し指を使ったりしなくて済みそうです。ありがとう♡（奥）



●PN／春草香（大阪府） 秦兄弟は静かな人気が浸透しつつあるところでしょうか？



●PN／夢々（埼玉県） 舞のコスチュームは、特に好みの別れるところですね。



●PN／雷魔（東京都）
大自然のおしおきよ！



●PN／みどりっ子（愛知県）
やけにイロっぽい京ですね。
編集部のホ○夫くんがぁ…!!



●PN／さっちー（奈良県）
バックナンバーを買ってください（126P参照）。

メーカーへの要望

サンソフトさんへの質問なんですが、アーケードで『へべれけ』シリーズは出ないのでしょうか？

私はへべれけの大ファンなんです！ ずーっと出ないかなぁー？ なんて思ってたんですケド。そこのトコロは今どーなってるんでしょーか？ 教えてくださーい。

●瀬尾登美恵さん（北海道）

具体的に『へべれけ』シリーズをアーケードで出したり、ネオジオに移植したりする予定は、今のところありません。

ただし、ユーザーの方々の要望が多ければ、新たな企画として検討させていただきます。

（サンソフト広報）

テクノスジャパンさんへの要望です。ぼくは今『ダブルドラゴン』にはまりまくっているのですが、このゲームをRPGにしてみてはどうでしょうか？ もしこれが現実になれば、ぼくは涙が出るほど嬉しいです。ぼくたちの夢をかなえてください。

●PN／圓城寺徹さん（福岡県）

素敵なお話ですけど、残念ながら今のところそのような予定はないんです。ただしユーザーの方々の要望や市場性によっては、可能性はゼロではありません。

『ダブルドラゴン』はやはり“格闘”というイメージが強いので、RPGにするには、雰囲気を壊さないように注意して作らないとならないでしょうね。よいアイディアとか企画があったら、ぜひ送ってくださいネ。

（テクノスジャパン広報）

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫るこのコーナー。キャッチーにして、リアルなおたよりを待ってま〜す!!

ネオジオに脱衣麻雀!! 思わずガッツポーズ

昔、ある雑誌で『ネオジオは基本的にHなゲームは出しません』と書いてあったのを覚えている。

それなのに、「ファイナルロマンス2」が出ると知った時…、オレは思わずガッツポーズを取った!!

今までのネオジオの麻雀ゲームには満足しなかったが、これは期待できる！ そう思った（特に推奨年齢18歳以上の文字に）。

というわけで、このゲームへの思い込みはハンパではない。外道と呼ばれてもいい。オレはビデオシステムに、深く感謝します（でも、ぼくは16歳♡）。

●PN／爆裂栄作（千葉県）

編：あ〜た、16歳では困りますよ（笑）。まぁ、それはともかく、ファイナルロマンス2の発売は、確かにこれまでのネオジオを考えてみれば画期的なことですよね。しかも本誌読者のCD化希望の最も高かったソフトだし！

ということで、「パンチ！パンチ！」宛てにきたおたよりでしたが、あえてこのコーナーに掲載しました。（山）

ネオジオある限り 私は『不滅』です!!

格ゲーはド素人の私。アーケード版は未経験！ ネオジオCDも持ってない！ 友人の家で拝借しているのだ。

友人はテリー使い、私はギース使い…。なんとも奇遇だ。すでに秦兄弟も倒している彼に比べ、私はいっつもテリーに負けてしまう。なにせ烈風拳で跳ばして当て身で取るパターンしか使えないんだから。しかも、その当て身すら、2回に1回はスカる…。

でも私はネオジオが大好きだ!! 限りなく本物の格闘に近く、キャラが個性的。感動できるストーリー!!

こんなゲームが、他にあるか!! ネオジオがある限り私は不滅だ!!

●PN／紫風娘（富山県）

編：ネオジオがある限り、不滅な方ですか。かなり強烈なネオジオファンとお見受けしました。身も心もネオジオに捧げてしまってるんですね。えー、とにかく。それほど好きなら、ネオジオCD買いましょう（笑）。（奥）



●PN／お助け同心桐生楓（兵庫県）　おじさんキャラは甘いものがお好き♡


●PN／妙島浩文（三重県）春の受験期のように夏コミの合否の話題が多いですね。



●PN／烈風あてみ（兵庫県）
Hでもいいですから、ギース様宛てのキャラレターも、書いてください。



●PN／佐賀昇（東京都）　蒼炎というキャラは、ソニックウィングスにいるのでしょうか？

クセになる4コマ

愛よ再び…

ギースがクラウザーのお兄さんって噂は、本当なのでしょうか？ それにしても、『わたしの　かわいいにいさん』ってセリフ、なんか変じゃありませんか…？



●PN／季菖葡（京都府）

テリーとサル　その3

前号から引き続き、『テリーとサル』シリーズの第3弾。舞の胸の谷間にもぐりこんだサルの表情が、男性心理しててかわいいが、アンディは即刻スクランブルすべきだ!!



●PN／みずきさら（兵庫県）

Q&A

K・O・F'94でルガールが使えると思うのですが、使えないのでしょうか？

●河口幸満さん（愛知県）

K・O・F'94ではルガールは使えません。誰かに聞いたのでしょうか？ 想像だけで質問しないでくださいよ〜（笑）。（片）

K・O・F'95に隠し必殺技や潜在攻撃などはないのですか？

●PN／京太郎（東京都）

一応、様々な状況から推測してみて、必殺技系にその手のものはないように思われるのですが、最近のSNKの格ゲーの傾向を振り返ってみると、何もなかったといえるのはK・O・F'94くらいなので、何か隠されたキャラぐらいいたりしても、まったく不思議ではありませんねぇ。

見つかれば、また誌面で紹介しましょう。（片）

昔、ネオジオに「あしたのジョー伝説」とか「エイトマン」というカセットがあると聞いたのですが、今はないのでしょうか？

またネオジオCDでは発売されないのですか？

●PN／D・K（三重県）

それらは恐らく版権の関係か何かで、今は販売できないのではないかと思われます。中古ショップを探せばまだあると思いますが…。興味のある人はどうぞ。（片）

夏のネオジオCDライブツアーと、前号にも載ってましたが、K・O・F'95のCMの放送予定が決まっていれば教えてください。

●斉藤貢さん（大阪府）

今年の夏のネオジオCDライブツアーは、現在未定だそうです。そもそも同ツアーは定期的にではなく、不定期におこなわれるものだということです。またK・O・F'95のCMも、今のところ予定はないそうです。（片）

ネオジオキャラクター人気投票途中経過発表!!

草薙京、一気の逆転!テリー、ギブアップ!?

現在、すでに締切りを過ぎているものの、まだ未集計分が丸1ヵ月分あるため、今回の途中経過だけでは、最終順位は何ともいえない。

ちなみに前回の発表からの1ヵ月間で、京が300P伸ばしたのに対して、テリーは160P。この差が今回の大逆転を決定的にしたわけだ。

とはいえ、テリーの伸びも京に次いで2番目。以下90Pのナコルル、76Pのキング、70Pのリョウ・サカザキ、68Pの牙神幻十郎、62Pのギース・ハワード、60Pの橘右京、54Pのガルフォード、52Pの麻宮アテナといったところが、今月のベスト10だ。

人気ベスト30(7月5日現在)

1	草薙京	495
2	テリー・ボガード	392
3	牙神幻十郎	194
4	ナコルル	193
5	ギース・ハワード	177
6	キム・カッファン	146
7	不知火舞	127
8	覇王丸	111
9	リョウ・サカザキ	109
10	ジョー・ヒガシ	108
11	ユリ・サカザキ	106
11	麻宮アテナ	106
13	橘右京	92
13	キング	92
15	ロバート・ガルシア	87
16	ガルフォード	85
17	ラルフ	84
18	シイ・ケンスウ	75
19	チャムチャム	71
20	ボブ・ウィルソン	64
21	ブルー・マリー	63
22	服部半蔵(サムライ)	62
23	アンディ・ボガード	58
24	山崎竜二	45
25	ホンフゥ	44
26	秦崇雷	38
27	二階堂紅丸	36
27	出雲良子	36
29	ジャンヌ=ダルク	34
29	シャルロット	34

投稿規定

キャラ人気投票第2弾!

●ネオジオキャラ男女人気ナンバーワンを決める投票を新たに受けつけます。好きなキャラを男女3人ずつ選び順位をつけて下さい。コメントやイラストの採用分には粗品を進呈。締切りは12月5日。

定例コーナーの募集!

●パンチ!パンチ!、今月のオーバースウェー攻撃、ネオジオ解体新書などテーマ別で。

●メーカーへの要望:意見や質問も受けつけます。

●Q&A:ネオジオに関する疑問を送ってください。

●キャラレター:好きなキャラへの思いをぶつけてね。

●イラスト:モノクロとカラーがあるのでよろしく。

●クセになる4コマ:縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。

●同人誌:掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡先(掲載しません)を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。

●今月のコスプレ:コスプレ写真を待ってます。

●文通&募集コーナー:文通、やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。

●売買&交換コーナー:売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。

新コーナーの募集!

●ネオジオソフト人気投票をおこないます。締切りはありません。読者のみなさんから寄せられたリクエストの累計を毎号掲載します。

●NEO・GEO、NEO・GEO CDへの移植希望ソフトを募集します。毎号新しいリクエストを追加し、累計を発表します。

●コンシューマーハイスコアを募集。詳細は92~93P。

●ジャンルは問わず、ネオジオゲームにおける得意技を募集します。ウラ技、爽快技、多段攻撃等なんでもOK。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

〒112東京都文京区水道2-13-2-201 (株)芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係

ネオジオ特選 同人誌コーナー

牙神幻十郎



●牙神と覇王丸が多めの真侍本。愛が歪んでますが、これも愛のカタチです…。絵もかわいい。/A5/オフ/36P/300円無記名小為替+190円切手/〒565大阪府吹田市千里山竹園1-27-4 千里山寮4-9号 平山華織(発行:きばみんぞく)

ABC



●草薙京&二階堂紅丸メインのKOF本。/B5/オフ/52P/700円無記名小為替+270円切手+宛名カード(9月以降80円切手)/〒532大阪府大阪市淀川区十三本町3-5-11-803藤村真奈美(発行:オレ達日本人!)

RISINGSUN,「KOF94」



●タイトル通り日本人がいぢめられているKOF'94本。京とアテナが好きな方に。/A5/オフ/36P/400円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒997山形県鶴岡市朝暘町23-2-403今井千春(発行:愛の事業団)

急転直下



●覇王丸、幻十郎、ガルフォード、タムタム、チャムチャム中心のギャグ&シリアス本。/A5/オフ/44P/300円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒311-01茨城県那珂郡那珂町菅谷2032-4 高木理恵(発行:煩悩拡散推奨同盟)

VS VOL. 4



●軽妙に笑えるKOF本。表紙通り、京、舞、アテナが中心で。/B5/オフ/20P/300円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒674兵庫県明石市大久保町江井島73-8 梶本まさみ(発行:風水社)

COMPLEX BLUE



●ちょっとアブナイやほい本。約14禁(笑)で、テリーが主役。ゲスト多数。/A5/オフ/64P/500円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒193東京都八王子市泉町1289-7 柳原方 今西翔(発行:(有)B')

文通&募集コーナー

●KOF'94のラルフや、アテナ、大門五郎が好きな方、文通&イラスト交換しましょう。80円切手同封。老若男女不問。中2・女。〒567 大阪府茨木市宿川原町11-24 小西由香

●SNKの格ゲーが好きな方文通しませんか？ できればイラスト交換も。男女年齢不問。中2・♀。気軽にどうぞ。〒781-21 高知県吾川郡伊野町駅南町48-2 濱田麻甫

●KOFのラルフ、真サムの幻十郎が好きな方、文通しませんか？ 他のキャラが好きな方でもOK。ゲームが下手なので、上手になるコツを教えてくれる人も募集中。23歳。〒359 埼玉県所沢市林1-166 豊田恵子

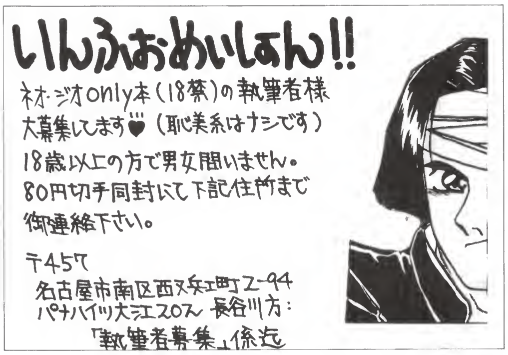
●ペンフレンド募集中。SLGかRPGの好きな方、または天文に興味ある方（知識なくてもOK）。お待ちしてます。28歳・♂。〒238 神奈川県横須賀市汐見台3-5-2 高下一之

●餓狼3、真侍魂のイラスト交換・文通相手を募集。男女年齢不問。当方15歳・女。〒933 富山県高岡市中川上町8-11 炭谷佳奈

●KOF'94が好きな人、ちょっとHなイラストもOKな人、格ゲー激愛（餓狼3、真サム等）な人、文通しましょう。初回のみ80円切手同封。一緒に本とか作ってくれる人がいるといいなぁ。16歳・女の子。〒410-11 静岡県裾野市御宿1521-13 郡司寿子

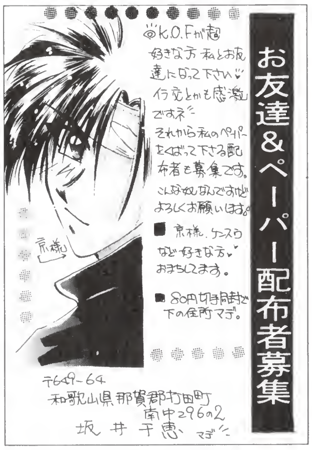
●NG中心よろずサークルでは会員を募集中。活動内容は会報と月2回の対戦集会など。80円切手同封で。〒610-03京都府綴喜郡田辺町打田宮下4 新めぐみ













売買&交換コーナー

●買い／真サムライスピリッツのテレカ4種類。金額明記の上、Wハガキで連絡乞う。〒860 熊本県熊本市横手2-12-85 西富正史

●売り／「ネオジオ本体・海外版」1万5千円、「ネオジオCD本体・海外版」2万円、「真サムライスピリッツポスター・海外版」2千円、「ファイトフィーバーポスター」2千円。80円切手同封の上連絡乞う。〒583 大阪府羽曳野市古市1394-9-50 小島健二

●交換／私のネオジオCD・トップローディングに「真サムスピ」「FHD」「ビューポイント」「クイズKOF」「餓狼伝説3」の中から好きなもの2本をつけて、貴方のネオジオCD・フロントローディングと。まずは手紙に5本の中から好きな2本を書いて、連絡乞う。〒779-32 徳島県名西郡石井町浦庄字下浦929-40 中岡秀亮

●買い／「SNK公認オフィシャル情報誌NEO・GEO FREAK Vol.1、2」と「NEO・GEO WORLD Vol.1」を各5百円以上千円以下で。極力美品を希望。送料等は当方負担、封書で。〒666 兵庫県川西市小花1-20-6 礒辺栄美

●売り／「NEO・GEO本体」（スティック、ACアダプター、ケーブル含む。箱、取説なし）と、「サムスピ」「真サムスピ」「龍虎の拳」「龍虎の拳2」「WH2JET」「FHD」「ミューテイションネイション」「ミラクルアドベンチャー」、そして「メモリーカード」をセットにして3万円で。送料は当方持ち。〒761-22 香川県綾歌郡綾上町山田上鎌手甲606 萱原誠志

●売り／餓狼伝説3のUFOキャッチャー用ぬいぐるみを。80円切手と宛名カードを同封の上、連絡乞う。〒273 千葉県船橋市若松2-5-7-503 大竹和典

●売り／ネオジオ類の音楽CDを激安で。問合わせはWハガキで。リスト送付。締切りはネオジオフリーク4号発売日の2週間後。〒770 徳島県徳島市富田橋4-60 大坂悠樹 NG係

●買い／タカラの餓狼伝説SPのUFOキャッチャーの人形を。売ってくれる人形と希望価格を明記の上、連絡乞う。〒956 新潟県新津市車場4-3-7 真柄孝一



＊NEO・GEOCDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示します

新作ソフト発売予定リスト　（'95年7月21日現在）

※タイトル名の変更「Mr.Do NEO（仮称）」が「NEO Mr.Do!」に変更になりました。「バラエティー将棋（仮称）」が「将棋の達人」に変更になりました。

◆NEO・GEO CD

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ワールドヒーローズパーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	7月21日	¥8,800(税別)
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	未定	麻雀	ビデオシステム	8月発売予定	¥7,800(税別)
NEO Mr.Do!	50M	面クリアアクション	ビスコ	8月発売予定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	9月29日	¥8,800(税別)
メタルスラッグ(仮称)	190M	シューティング	ナスカ	9月発売予定	未定
ADKワールド	——	バラエティ	ADK	9月発売予定	未定
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	10月発売予定	未定
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	10月発売予定	未定
将棋の達人	未定	将棋	ADK	10月発売予定	未定
超鉄ブリキンガー(仮称)	170M	シューティング	ザウルス	11月発売予定	未定
真説サムライスピリッツ武士道烈伝(仮称)	未定	RPG	SNK	12月発売予定	未定
QP	未定	パズル	サクセス	96年1月発売予定	未定
ゴール!ゴール!ゴール!(仮称)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
パズルDEポン(仮称)	未定	パズル	ビスコ	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	未定	未定
天外魔境真伝	202M	格闘アクション	ハドソン	未定	未定
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	格闘アクション	SNK	未定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
ワールドツアーゴルフ(仮称)	186M	スポーツ	ナスカ	未定	未定
NEOアクションゲーム(仮称)	80M	アクション	ハドソン	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	未定	RPG	ADK	未定	未定

◆NEO・GEO(カートリッジ)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
天外魔境真伝	202M	格闘アクション	ハドソン	7月28日	¥29,800(税別)
メタルスラッグ(仮称)	190M	シューティング	ナスカ	8月発売予定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	9月1日	¥29,800(税別)
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	9月発売予定	未定
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	9月発売予定	未定
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	9月発売予定	未定
ゴール!ゴール!ゴール!(仮称)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
NEO Mr.Do!	50M	面クリアアクション	ビスコ	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定

◆MVS(業務用)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	未定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
パルスター(仮称)	232M	シューティング	エイコム	未定	未定
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	7月25日	¥88,000(税別)
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	未定	未定
超鉄ブリキンガー(仮称)	170M	シューティング	ザウルス	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定

※上記の内容は予告なく変更されることがあります。ご了承下さい。

CD/VTR/BOOK/CD/VTR/BOOK/CD/VTR/BOOK

コミックボンボンスペシャル97 SNK格闘ゲームオールスターズ

発売中
講談社
B6判
¥790（税込）

●SNKの看板ゲーム、餓狼伝説シリーズ、龍虎の拳シリーズ、サムライシリーズなどのキャラクター情報が詰まった1冊。

風雲黙示録と餓狼伝説3の必殺技コマンド表も付いているので、これからこの2タイトルのゲームをはじめる人には、便利な本。



電撃ムックシリーズ 電撃CDV and BOOK① 『超人学園ゴウカイザー オフィシャルガイドブック』

発売中
メディアワークス
AB判　CDV付き
¥1980（税込）

●この夏、大ヒットが予想される格闘アクションゲーム『超人学園ゴウカイザー』公式ガイドブックがついに発売。ゲーム、キャラクター紹介はもちろん、未公開原画集や、プロモーションアニメ絵コンテ集など、ファンにはたまらない情報が充実。

CDVも付いてお買い得。



WORLD HEROES PERFECT～ARRANNGE SOUND TRAX～ SNK/ADK ADK SOUND FACTORY

8月19日発売
サイトロン
CD：PCCB－00188
¥2500（税込）

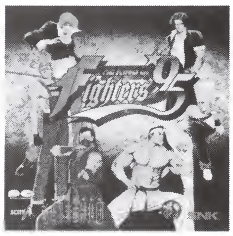
●新たなるワールドヒーローズアレンジバージョンが、1年ぶりにカムバック。大好評のボーカルアレンジ2曲を含む、アレンジバージョンを十二分につめ込んだフルアルバム全13曲。また、インナーには、ユーザーの要望の強い設定原画＆資料が満載。充実の1枚！



SCITRON1500SERIRS THE KING OF FIGHTERS'95 SNK 新世界楽曲雑技団

8月19日発売
サイトロン
CD：PCCB－00187
¥1500（税込）

●SNK最新格闘ゲームの音楽CDが早くも登場。とにかくファンキーな曲が目白押しで、これまでの新世界楽曲雑技団とは違う新しい一面が、のぞける音楽作品。もちろん、全キャラクター26人のVoice&S.E.コレクションも収録。まさに、聴き応えあり！



NEO・GEO FREAK

次号予告(9月8日発売)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

全キャラ対人戦&CPU戦徹底攻略

天外魔境真伝　対CPU戦攻略続編

オールドゲーム紹介&攻略　ビューポイント～PartII

ファイターズヒストリーダイナマイト

GEIBUN MOOKS No. 145
NEO・GEO FREAK Vol.4

1995年8月20日発行（毎月発売）
第1版第1刷・定価580円（本体563円）
発行人／中西吉永
編集人／勝俣篤
発行所／株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
TEL 03-5395-6314
FAX 03-5395-6315

印刷製本／三晃印刷株式会社

編集長／勝俣篤
副編集長／片桐誠
編集スタッフ／浦川正博　伊丹恭　山崎裕　稲葉祥子
広告営業部／砂山琢磨　印牧利昭　小林邦秋　内野与幸　葛西紀子　占部啓介　小林幹尚　梶敏也　織田倉啓　奥田雅弘　作花範男　中川真理子
デザイン／鳥貝なつみ　山田幸廣・山口勉(PRIMARY GRAPHICS)　根津修一　菅野誠一　早川知代子　北田晴美（APO DESIGN)
攻略スタッフ／ジェイケイ　DSP-たろりん　T-DEN　奥女中秀麿　修羅騎士鷹　モリスケ　風のFLN　ISHTAR　MAL-まりもちゃん　S,E,E-なっしゅ　カズー　G・ARM　ウェッピン=イレーヌ

現像所／サカタインクス株式会社

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超編集後記

●りすざるの悲しい生涯を思い浮かべると、バド・シャンクの音色が恋しくなる。長葱の存在を18の時に知って以来、モノクロの座布団でうたたねの夜が続く。ほんとは心を開いているのに…。エストラルゴンはあれから神に会えたのだろうか？　(浦)

●クソ忙しいというのにJAF-CONへ行った。ガレキを買いあさり、シスの暗黒卿にも会った。ワイルド7ヘルメットはイイ。ギャリソン様、その節はお世話になりました。
　もうしばらくするとモンタナのいないシーズンが始まる。次はグレツキー？　涙(恭)

●「ドカベンプロ野球編」で、オールスター戦が始まった。豪華な夢の顔合せに身震いする。里中、山田、殿馬、岩鬼、微笑らの明訓5人衆の活躍を期待しつつ、現実の野球界に彼等の出現を待ち望む。しかし、いつのまに山田達より年上になったんだ？　(山)

●やっぱり『K・O・F'95』は、いい!!　チームエディットは夢のゲームの、そのまた夢のシステム。今日は、テリー、明日は京、そしてあさっては…？　寝る間も惜しんでゲームをしまくる乙女は、今青春真っ盛り！　みなさん、ネオジオしましょ♡　(稲)

●ふと手にしたカフカの審判をまた読み出し、月に4度あるかないかの休日をつぶしてしまったこの私。BGMにバッハの「フーガの技法」(レオンハルト）をずっと流し続けていたら、読み終わった後、虚しくなった。今度の休みは友達と会おう…。　(鳥)

●『K・O・F'95』は、紅丸がサイコーッス！　特に反動三段蹴りは、超使えることうけあい。裏回り強キック→立ち強パンチ→反動三段蹴りの5段なら、相手は即死確実!!　しかも'94の時よりずっとカッコよくなってるし…。これはもう使うしかない!!　(奥)

●今月は風邪をひいた。ハッキリいって熱がバンバン上がり仕事どころではなかった。何とか動けるようになり、仕事をすべく這いずるようにやってきた私を待っていたのは、締切り迫る『K・O・F'95』という名の大きな山だった。オイオイ聞いてないよ～。(片)

●読者の意見を積極的に取り入れていこうと、今必死にがんばってます。消えずに続けてという情けない激励（？）もかなり少なくなったようですが、雑誌は部数がすべて。今のところ好調も、一寸先は闇の世界。お友達にもぜひ宣伝してください。　(K)

オールドゲーム攻略

ビューポイント徹底攻略（前半）

攻略/DSP-たろりん

サミー工業／シューティング／72M／1992年11月20日発売
カセット版：25,000円
CD版：5,800円



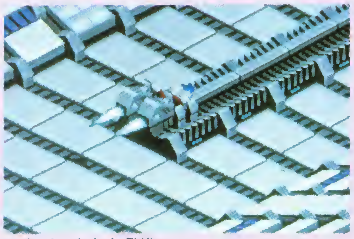
シンプルな作りの、辛口シューティング

今号からはじまったオールドゲーム攻略。今回は読者の要望が強かったビューポイントの1面から3面までを攻略していこう。

名作シューティング『ビューポイント』！

ビューポイントは、斜め見下ろしタイプという特殊な要素を取り入れた、全く新しいタイプの3Dシューティングゲームである。

攻略をはじめる前に、ここでゲームのシステムを紹介していこう。


カタパルトから発進

自機の基本システム

▼自機の攻撃方法

自機には、攻撃力は低いが、連射ができるノーマルショットと、Aボタンを押し続けることで、攻撃力が上昇する波動砲の2種類の武器がある。また波動砲はボタンを溜める時間によって4段階にパワーアップする。ボタンを離すと押していた時間に対応した、レベルの波動砲を、発射することができる。

▼特殊なゲーム性

ビューポイントの自機は従来のシューティングゲームとは違い、障害物や背景に接触しても、基本的には死ぬことはない。また、障害物などに弾かれることもなく、自機は火花を散らしつつ、その場にとどまる。ただし、地面からせり上がってくる壁のようなトラップや、障害物に引っ掛かったままスクロールに挟まれたりすると、自機を失うことになる。

プレイヤーがオプションを装備している場合で、自機が壁の方向に移動したときなど、オプションが自機となんらかの障害物に挟まれると、一時的にオプションは自機の横に近付く。このときオプションは自機にぴったりと隣接することになる。

当然、このときオプションのノーマルショットは自機よりに内側に発射するようになる。この法則をうまく使えば、画面端の敵に、ノーマルショットを集中的に当てることができるが、やはり波動方を、使った方が効果的。


波動砲をうまく使おう


オプションは必ず装備


堅い敵には波動砲


バリアは大事にしよう

自機を助けるアイテム

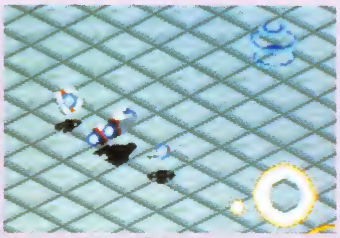
オプションアイテム

オプション（ガードポット）は無敵でなにがあっても破壊されることはない。
　オプションは、アイテムキャリアーを破壊し、コース上で接触することにより装備することができる。装備後は、自機がノーマルショットを撃つタイミングにあわせて、オプション自身もノーマルショットを発射する。
　オプション本体には、攻撃力、防御力があり、敵弾を防いだり、ヒットさせることにより敵を破壊することも可能。ただし、レーザーや耐久力の強い敵は、貫通してしまうので覚えておこう。


オプションを装備して突撃

バリア&ボーナスアイテム

バリアは、バリアアイテムを取ることによって装備することができる。バリアは敵の弾や体当たりを防ぐ代わりに、防御力を失っていき、最後は消滅しまう。やはりバリアもレーザーなどは防ぐことができないので覚えておこう。
　次にボーナスアイテムについて説明しよう。ボーナスはコース上に、落ちているボーナスアイテム（星マーク）を取ることで、得ることができる。また、死なずにアイテムを取り続けることによって、得点がどんどん増えてゆく。

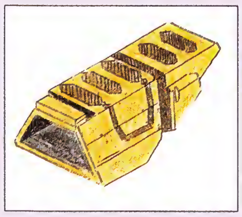

バリアアイテムを発見

ボーナスの法則

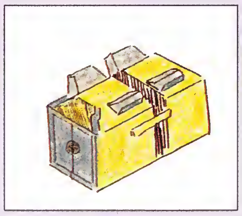
取った数	ボーナス得点	取った数	ボーナス得点
1	500点	5	10,000点
2	1,000点	6	33,100点
3	3,310点	7	50,000点
4	5,000点	8 個以上	81,560点

敵キャラの紹介

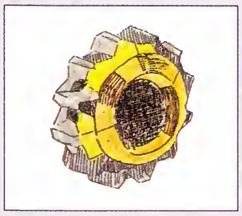
ここでは、1面から3面に登場する敵キャラをイラストで、紹介しておく。



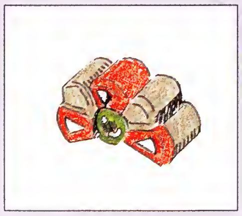
サイドハッチ
1ステージ
●特徴
「ハヤソウ」が中から出る破壊可能



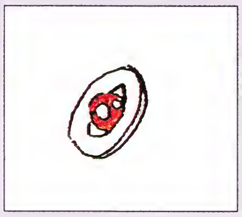
チェクタ
1ステージ
●特徴
攻撃はしてこない障害物的存在



リチャード
1ステージ
●特徴
直接攻撃はしない



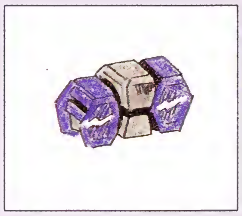
カバード
1ステージ
●特徴
「ウェル」といっしょにマップ上で回転



スローロ
全ステージ
●特徴
編隊を組んで出現



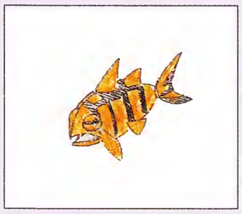
ヨシダ
1, 3, 4, 6 ステージ
●特徴
固定、あるいは移動しながら攻撃



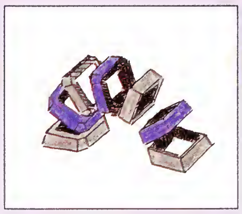
ウェル
1ステージ
●特徴
破壊不可能



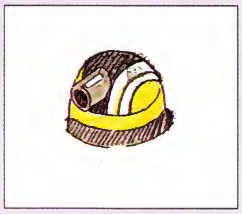
ハヤソウ
全ステージ
●特徴
編隊を組んで出現



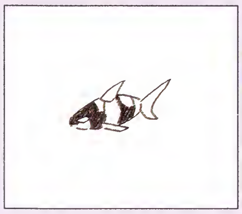
シャッチー
2ステージ
●特徴
編隊を組んで出現



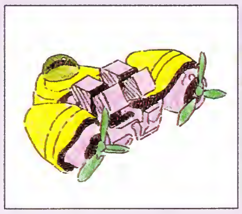
コイルス
1ステージ
●特徴
攻撃はしてこない



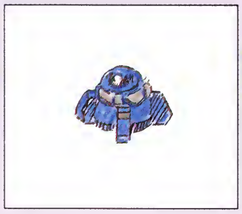
グローン
1, 3, 4 ステージ
●特徴
主人公が接近すると地面から出現



チャッピー
2ステージ
●特徴
水中から飛び出し主人公めがけて突っ込んでくる



デストロイヤー
1ステージ
●特徴
後方から弾を吐いて攻撃



ヤガサキ
1, 3, 4, 6 ステージ
●特徴
地面を移動しながら弾を吐く



スコアを狙う人は必ずゲット

ボムの効果

ボムは3種類あり、Bボタンを押すことでいつでも何処でも使用することができる。

自機は種類に関わらず、最大3つまでしかボムを持つことができず、3つ持っているときにもう1つボムアイテムを取ると、1番最初に取った(ボムストックの1番左の)物が完全に失われ、新しく取ったボムが加わります。

ボムの種類

ファイヤーウォールボム

(アイテム:F)

自機のいたライン上に炎の壁が現れる。炎の壁は小さい炎を残しつつ画面前方に移動していき、炎にヒットした敵や弾を破壊する。炎の壁は、一定時間現れ、移動しながら消えていく。



このボムはかなり使える

ホーミングボム

(アイテム:H)

自機を中心とした16方向に誘導ミサイルを発射する。ミサイルは1番近くの敵にホーミングし、ヒットするまで追いかける。また、敵にヒットすると小さな爆風を起こし、敵や弾を破壊する。



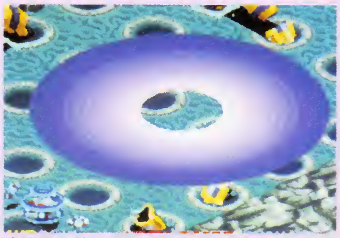
ホーミングするので便利

ショックウェーブボム

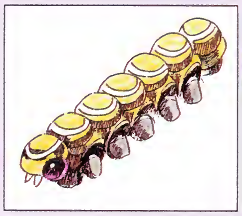
(アイテム:W)

画面の中央で爆弾が投下され、波紋が広がるように爆発する。波紋はそのまま外側に大きく広がっていき、敵にダメージをあたえる。

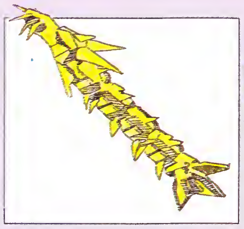
ちなみに、波紋はスクロールには流されない。



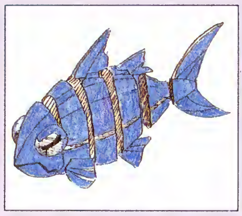
広範囲の敵をまきこむボム



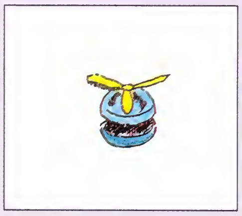
グリーンキャタピラ
3ステージ
●特徴
ボス「マザーモス」と共に出現、一定軌道上を周回する



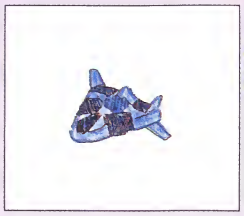
ハイドラ
2ステージ
●特徴
一定軌道上を徘徊、直接攻撃はしない



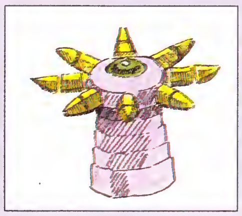
ゴンゲー
2ステージ
●特徴
口から機雷を吐く



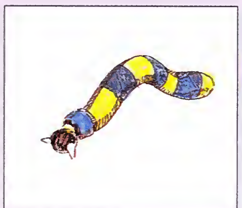
ピプ
3,4ステージ
●特徴
単体、あるいは集団で出現、弾を吐いて攻撃



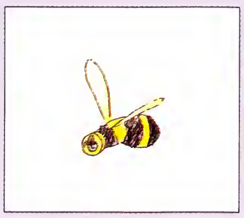
F-XX
3,4ステージ
●特徴
戦隊を組み主人公の周囲で急旋回を行う



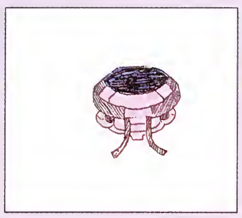
シーアネマニ
2ステージ
●特徴
触手の中央から太いレーザーを発射



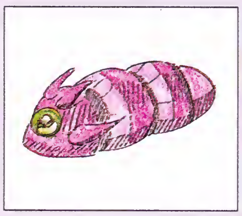
ルーパ
3ステージ
●特徴
一定距離まで進むと丸くなり、全方向に弾を吐きながら突進する



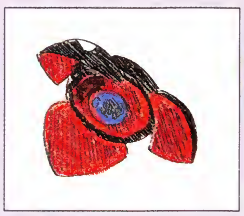
ホーネット
3ステージ
●特徴
地面からせり上がる〝巣〟から出現、突っ込む



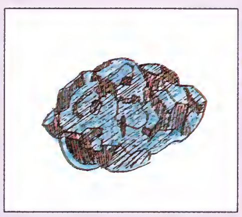
ジェリフィッシュ
2ステージ
●特徴
水中から出現し弾と全方向にむかって発射



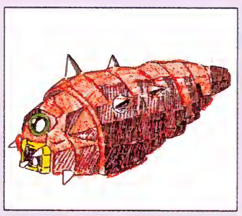
ワビ
3ステージ
●特徴
前方に移動しながら弾を出す



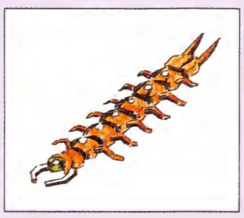
ムーバ
3ステージ
●特徴
球体で出現、主人公の前方でフタをひらき、中央からレーザーを発射



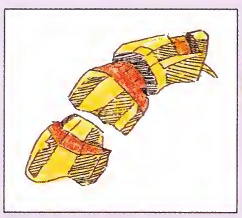
ビッグタートル
2ステージ
●特徴
頭を出した状態でないとダメージは与えられない華麗(?)な踊りを見せてくれる



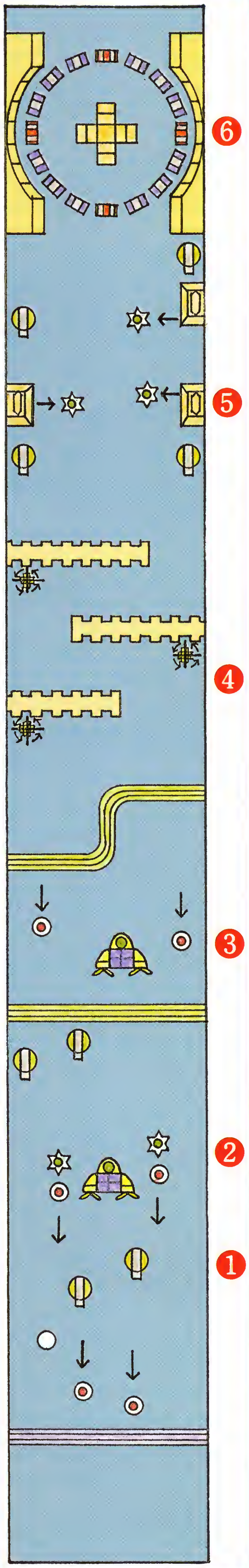
サビ
3ステージ
●特徴
ワビの成体(?)破壊は不可能



センティピート
3ステージ
●特徴
直接攻撃はしないがかなり早いスピードで徘徊する



マーリン
2ステージ
●特徴
巣穴から巣穴へ、ジャンプしながら移動する破壊は不可能



最初のステージだけあって小手調べ的なステージ。ただ、さまざまな立体的なトラップがあり、退屈しないステージだといえる。

○前半

❶まずはスローロの編隊がくる。縦一列にならんで登場するので、波動砲で一掃してしまおう。しばらくするとオプションのアイテムが出現。確実にゲットしよう。

砲台は波動砲で1発で破壊するとよい。ショット連射はあまり威力がなく、破壊するまでに時間がかかってしまう。

❷前半最初のポイントはデストロイヤー2機だ。画面中央に出現し、後ろに弾をバラまく。気をつけて弾のすきまに入ってよけるようにしよう。こいつを破壊するには波動砲を繰り返すとよい。このゲームの波動砲はとても威力が高いので有効利用しない手はない。

このデストロイヤーを素早く破壊するためのコツを伝授しておく。

こいつらは出現したばかりの頃はこちらの攻撃を全く受け付けないので、波動砲をためて待つ。プロペラが回り始めるがまだ我慢。動き始めて弾を撃ってきたら初めてこちらの攻撃を受けつけるようになるのだ。この瞬間をのがさず波動砲を最大威力でお見舞いしてやろう。あとは最大威力の波動砲を繰り返し撃ち込めばよい。

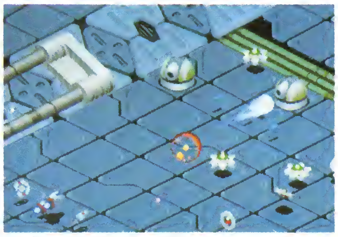
デストロイヤーとの戦いでモタモタしていると周りにスローロ・ハヤソウの編隊が出現してしまう。結構いやらしい動き方をするのでザコだからと言ってナメてはいけない。体当たりされないように注意しよう。デストロイヤーを素早く破壊してしまっていればザコを撃ちにいってもよいが、もし破壊できずに画面内に残っているときは無理にザコを撃ちにいかず、デストロイヤー倒しに専念しよう。

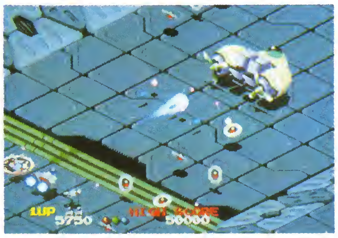
❸2機目のデストロイヤーでは、必ずザコに同時に出現されてしまうので、自信のある人以外は無理にザコを撃ちに行くのはやめておこう。

❹デストロイヤーとの戦いが終わると風車（?）式の扉地帯へ。風車を矢印の通りの方向に回せば歯車の要領で扉が開いていく仕組みになっている。ここでも風車に波動砲を当てていこう。ショット連射よりもずっと効率がよい。

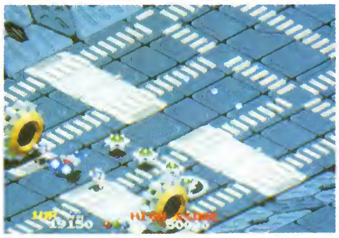
❺扉を抜けるとサイドハッチ地帯。サイドハッチは放っておくとハヤソウを出してくる

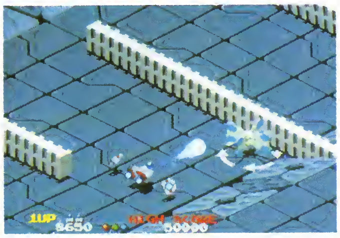

ザコキャラを一網打尽


まずは、砲台を破壊しろ

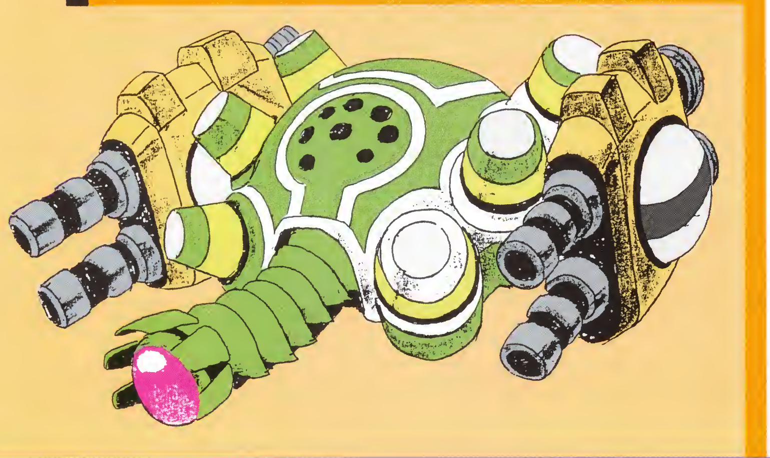

デストロイヤーはかなり強敵


サイドハッチを素早く破壊


狭いので敵に当たらないように


風車を回して先へ進め

BOSS スナッピングタートルキング



STAGE1のボス。名前からするとこいつはカメらしい。

攻撃方法は3つ。次の順番で行動して、以下繰り返しとなる。

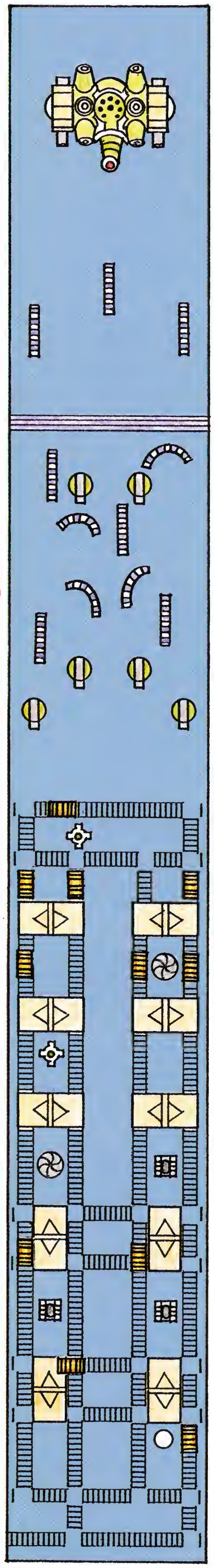
1、左右に移動した後、両サイドのパーツからレーザーを撃つ

2、頭（?）をニョキっと伸ばした後、下に向かって突進してくる

3、上に戻って行った後、弾をばらまく

レーザーは、ボスの正面にいればよいので全く問題ない。この、両サイドのパーツも破壊可能だが、無理に破壊する必要はない。弱点に集中攻撃をしたほうが、素早くボスを

○はアイテムの出現場所



ので、手前にあるグローソ共々ため撃ちで破壊。❻サイドハッチと砲台（グローソ）を抜けると、チェクタの周りをカバード・ウェルがぐるぐる回っている地点に。


チェクタはボムを使って攻撃

赤いカバードが4個、青いウエルが12個あるのだが、そのうちカバードだけ破壊可能。カバードを破壊した後そのすきまをすっと通り抜けていこう。

チェクタ破壊プロジェクト

1面に登場するチェクタは実は、破壊することができる。しかし、ボムを使用するためあまりおすすめできない。破壊が趣味の人は、女房を質にいれてもボムと波動砲で、破壊してやろう。

○後半

❼後半のポイントはリチャード＆回転床地帯だ。

リチャードは出現位置・移動の仕方がすべて決まっている。マップを参考に、出現即ため撃ちで破壊してほしい。リチャードは耐久力が高いので、ため撃ち以外で破壊することは困難。もし近付かれてしまったら無理をせず逃げた方がよい。

回転床は近付かなければ恐るるに足らず。ただし、合間に設置されている戦車（ヨシダ）は、正面のすきまが小さいので破壊するのは少し困難。正面に入り込んでいってため撃ちで破壊してもよいが、それが怖いと言う人はオプションをめり込ませて攻撃することを勧める。オプションの体当たりによる攻撃は威力こそ大したことはないものの、敵キャラにめりこませばずっとダメージを与え続けるので結構有効だ。

回転床が回転を始める前ならば、その向こう側にいる戦車を攻撃することができるし、回転を始めてからもタイミングよく（床が水平になった瞬間）波動砲を発射すれば同様に向こうの敵を撃てる。無理に狙う必要はないが、覚えておいて損はないだろう。

途中にあるハッチ（地面に開いている丸い穴）からはハヤソウが出てくる。1つめのハッチからのザコは気をつける必要はないが、2つ目のハッチは画面外にスクロールアウトする寸前までザコを出し続けるので気をつけよう。無理にザコを撃ちにいかず、上に逃げてしまうとよい。

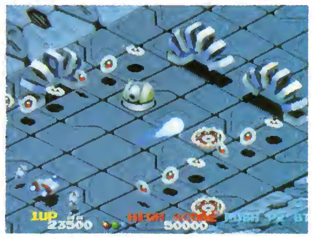
❽このステージ最後のポイントはコイルス地帯。バネのおもちゃのように移動してくる。弾を撃つなどの攻撃をしてくるわけではないので、体当たりにだけ注意しよう。

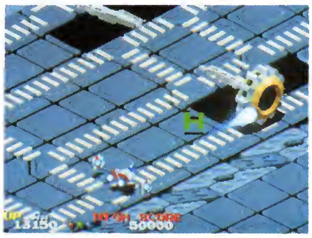
画面下へ向かって移動してくるので正面に入り込んで波動砲で撃てばよいが、比較的移動スピードが速いので全滅を狙うことは難しいだろう。出現位置を覚えて対処していこう。ただ、同時に砲台も出現するので、砲台を優先して破壊していくほうがよい。

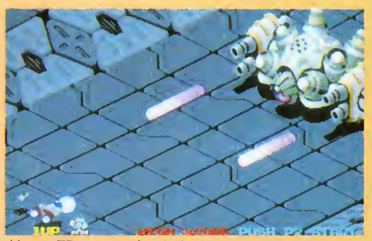
ちなみに、このステージではボムは1個も使わず、ボムのアイテムも絶対にとらないように。

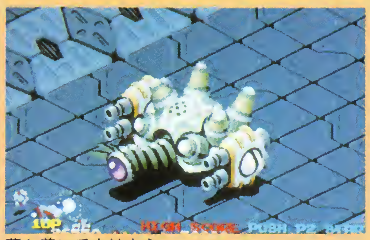

見事、チェクタを破壊成功


オプションでヨシダを攻撃


コイルスは波動砲で攻撃


ここのボムはとらないように


敵の正面でレーザーをよける


落ち着いてよけよう

破壊できるのでよいだろう。

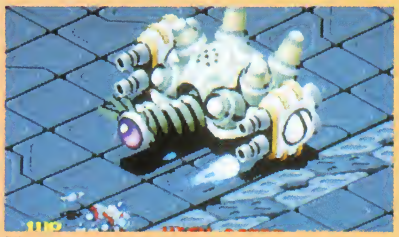
突進は、画面端にまでは届かないので、ボスの弱点の正面の一番後ろにいればよい。攻撃のチャンスだ。

ばらまき弾は、ボスの正面付近でよけ続けるようにするとよけやすい。

常にボスの正面に位置し、波動砲の最大パワーで攻撃しよう。そうすれば短時間で決着を付けることができる。

得点を稼ぐならば、両サイドのパーツを最大威力の波動砲で、破壊しよう。（ただし、レーザーに注意！）


画面の中央で弾をかわせ


両サイドのパーツをねらえ！

中ボスなどのほか、カタい敵が多数出現する。波動砲の効果的な使い方がカギとなるだろう。

○前半

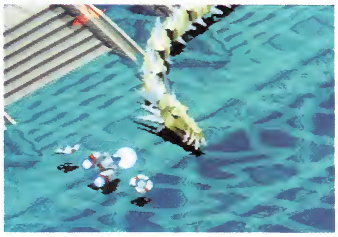
❶遺跡の水路のようなところが舞台だ。まずはシャッチーの編隊、ハヤソウの編隊が出現するのでショット連射で対処しよう。

ハヤソウを相手にしていると、後ろから2機のジュリフィッシュが。ジュリフィッシュは浮上したときに弾を撃つ厄介な敵。水中にいるときは当たり判定がないので体当たりされることもないが、こちらの攻撃も無効だから困る。浮上した瞬間を狙って波動砲かショットでしとめよう。



浮上したら、すぐさま攻撃

❷次の敵はハイドラだ。一定の軌道上を動き回るだけの敵で、とくに攻撃はしてこないのだが、体当たりには注意したい。こいつはカタく、最大威力の波動砲3発を撃ち込まないと破壊できない。自信がない人は無理をせず逃げ回っても良いだろう。軌道は毎回決まっているので、覚えてしまえばなんなく避けることができるだろう。

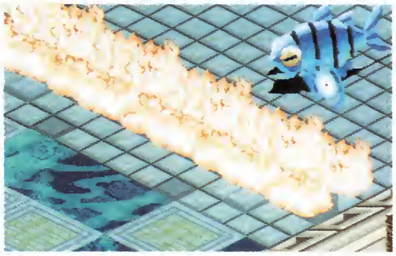


波動砲3発で撃破できる

❸スローロの編隊が数機出現した後、柱地帯へと進む。ここでは中ボス、ゴンゲー（権化？）が待ち構えている。

まず、シーアマネキが4つ設置されているので破壊しよう。普段はこちらの攻撃を受け付けておらず、攻撃態勢に入るときの、体を正面に向けたときにだけ攻撃可能だ。レーザーを撃ってくるので正面に長居は無用。波動砲での攻撃が確実だ。

ゴンゲーは、左右にうろうろしながら爆弾を出してくる。この爆弾が非常に厄介。ショットで破壊するか、発射後一定時間が経過すると爆発するのだが、この爆風には当たり判定があるのだ。この爆風が長い間判定が残って自機の攻撃範囲が狭められてしまい、非常にうっとうしい。



ゴンゲーは速攻で倒せ



ここはどこの神殿なんだろう

こいつにはボンバーを使うことをお勧めする。なぜなら、この場所では、ノーミスでここまできた場合、バリアのアイテムが出現するのだ。すぐにゴンゲーを倒さないと取りに行くのはつらい。よって、ゴンゲーが出現したら即ボム（ファイアーウォールボム）＋波動砲で秒殺（本当に1秒で死ぬ）してしまおう。こうすれば安全にバリアを取ることができる。もたもたしているとアイテムの周りに柱が出現してしまい、取りにいきづらくなってしまう。

❹さて、ここの柱だが、白く光った床がせり上がってくるので注意していれば当たってしまうことはないだろう。楽なよけ方としては右下に自機を位置し、一番右の列を進むようにしよう。そして柱がひっ込んだときを見計らって前に出てやり過ごせばよい。



この位置はかなり安全

BOSS マトゥーバ



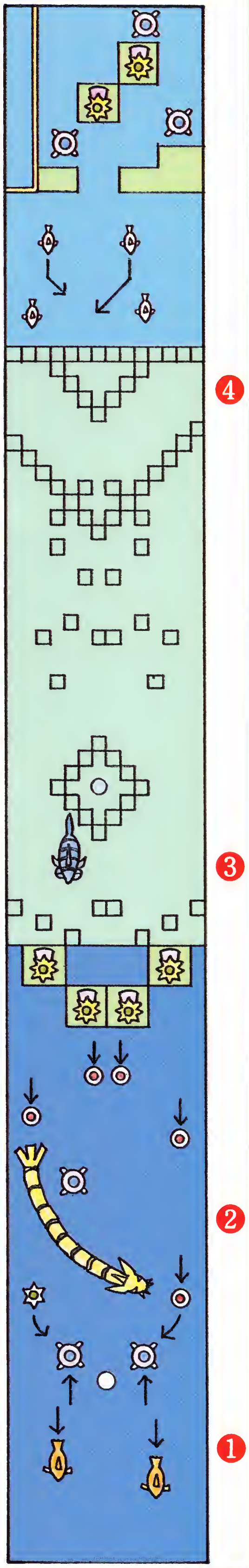
今流行のカニがSTAGE2のボスだ。一定ダメージを与えることで第2形態に変化する。

第1形態は、カニ泡、カニロケットパンチの2種類の攻撃をしてくる。

カニ泡は破壊可能で、まず1回撃つと泡が小さくなり、その小さい泡をもう1度撃つと破壊できる。破壊可能とはいっても数が多く、2回撃た



カニ泡攻撃はショットで破壊！



○はアイテムの出現場所

○後半

❺再び背景は水路に戻る。まずはチャッピーがたくさん出現するが、ショットを連射していればよいだろう。

シーアマネキとジェリフィッシュ地帯は後半最初のポイント。シーアマネキは余り問題ないが、ジェリフィッシュは厄介だ。

ここのジェリフィッシュは、普段は直進して、地形に当たって方向転換するときに浮上して弾を打つことが特徴。動きを見ていればいつ浮上してくるかが分かるので、あらかじめ待ち構えておいて波動砲で攻撃しよう。

しかし撃ち逃すと非常に厄介。画面の下のほうで弾を撃たれてしまう。8方向に飛んでくるのでよけづらい。もし撃ちのがしてしまったら大きく距離を取ると弾が避けやすい。

❻ここを抜けるとマーリンの巣にたどりつく。ここに出現するファイアーウォールボムのアイテムを取って、先ほどゴンゲーに使用した分のボムを補充しよう。

マーリンは破壊不可能なのでよけるしかないが、巣穴のうち、右から2番目の列で画面一番下にいれば何事もなくやり過ごすことができる。

❼このステージ最後のエリアはビッグタートル地帯。ビッグタートルは3つのタイプがいる。

まずは画面内を回転するタイプが2匹同時に出てくる。下から登場してくるのでびっくりしないように。画面中央にいれば安全だ。この2匹は特に攻撃はしてこないが、ぐるぐると画面内を回転するので体当りに注意しよう。画面の端のほうにいればよい。

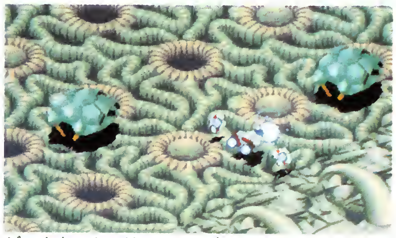

ボムでも破壊は不可能だ！

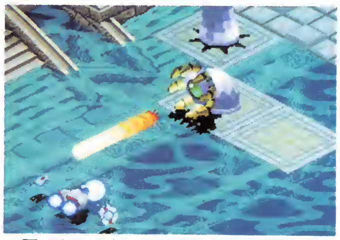

マーリンは攻撃はしてこない

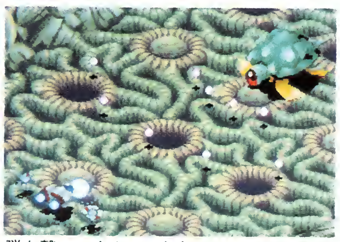
ビッグタートルは頭を出しているときにしかダメージを与えられないので破壊しにくい。破壊するには最大波動砲+ノーマルショットの撃ち込み少々、といったところ。この2匹は頭を出している時間が短く、2匹とも破壊するのは非常にツライ（ギリギリ可能）。左側を先に攻撃し、少なくともこの左の1匹だけは破壊しておこう。なぜならここで左側にハヤソウの編隊が出現するからだ。左側が残っているとハヤソウが撃ちにくくなってしまう。

最初の2匹をやり過ごすと、次は弾を撃つタイプの登場。最初は画面内を回転しながら弾を打つので、右下の方で耐えよう。画面右端のほうで、弾を上に誘導して下にかわすようにするとよい。オプションで弾を消せることも忘れずに。画面中央で静止したら頭を出すので攻撃しにいく。弾をばらまいてくるが、この弾は4方向→5方向→6方向と撃つので、4方向と6方向のときは真正面で、5方向のときは右か左に少し動いてよければ簡単だろう。

最後に4匹、壁でバウンドする奴がくる。これはよく見れば全く問題ないはずだ。


ビックタートルは2匹でてくる


2面はきれいなステージだ


弾を撃ってくることもある


ロケットパンチ正面でよけろ！


このポーズには要注意

なければ破壊できないので厄介だ。ショット連射で破壊するとよいが、少し逃げ腰気味に戦った方が安全だろう。

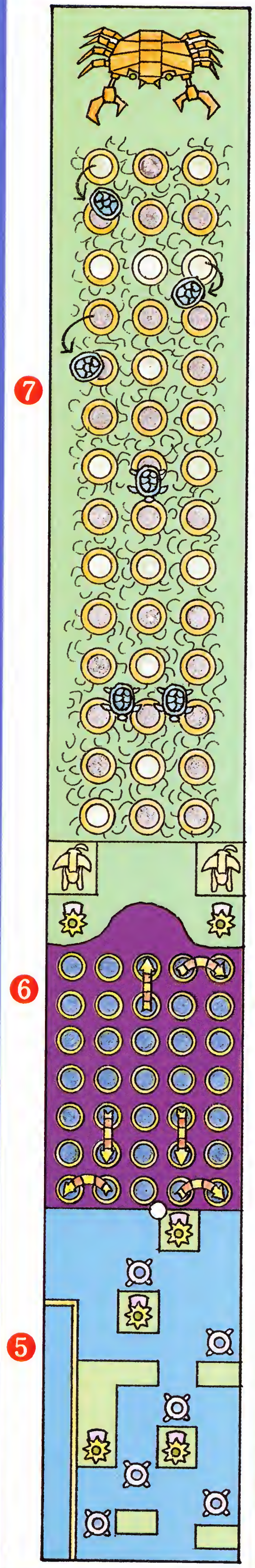
カニロケットパンチは前兆がある。普段ハサミは開いたり閉じたりしているのだが、ロケットパンチの前には角度が前方に固定されるのだ。これがきたらボスの正面にいくか、逆に画面端に逃げるかしよう。ロケットパンチのときはボス本体にダメージを与えるチャンスなのでできれば正面にいるようにしたい。

このボスもパーツであるハサミを破壊できるが、スコアを狙う人以外は無理に破壊する必要はない。ハサミが開いた瞬間を狙って波動砲を撃ち込むのを繰り返そう。

第2形態はカニミソ。画面内を動き回りながらカッター（ウェーブのような物）を出してくる。カッターは下に向かって直進するだけなのでなんなくよけられるだろう。カニミソは動き方もカッターを撃つタイミングも完全にパターンになっているので、それを覚えてしまえば簡単に攻略できる。

このボスでボム（ホーミングボム）を使ってしまうとよい。取っておいても得点になるわけでもなくジャマなだけだ。


こいつは、簡単にたおせる



○はアイテムの出現場所

●STAGE3

○前半

森の中のステージ。敵も昆虫や節足動物などがモチーフになっているものが多い。
このステージから敵弾の数が目に見えて多くなり、難しくなってくる。いよいよ本番といったところか。

❶ステージ序盤、森の入り口。F-Xの編隊がやってくるので、波動砲で一掃してやろう。

❷ザコハッチから出てくるスローロは軌道が特殊なので、ハッチから出てきた瞬間を狙って撃つようにしよう。このハッチは、画面外にスクロールアウトする直前まで版下、スローロを出してくるので油断しないこと。

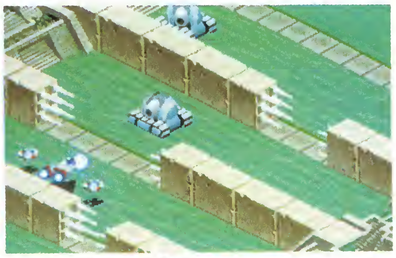

3面は森の中のステージ

❸グローソが横に5つならんでいるところを過ぎると、動く壁地帯。壁と壁の間のすきまが広がったり狭まったりしている。この壁には針がついていて当たるともちろん死んでしまう。タイミングよくこのすきまを抜けなければならない。

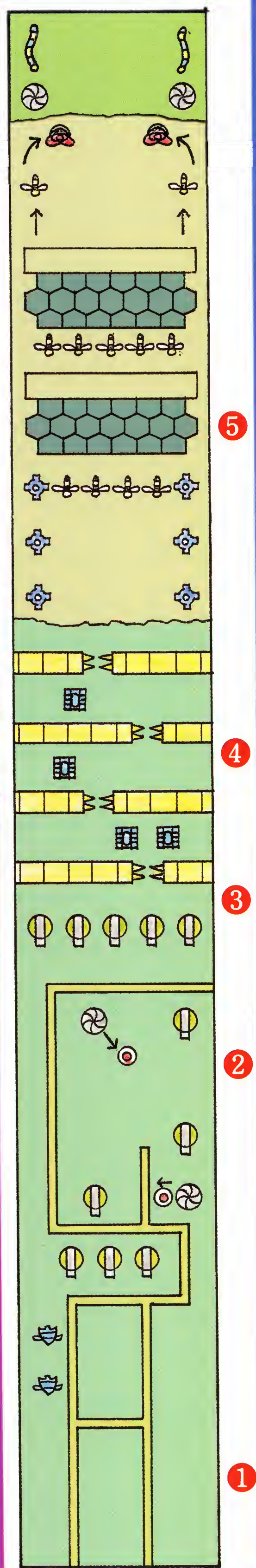
❹ここでは壁よりも、その後ろにいるヨシダ（戦車）のほうが問題だ。壁にショットが遮られて撃ちづらい。壁が開いた瞬間に波動砲で攻撃だ。無理に早く前に出ようとせず、ヨシダが破壊しやすい位置にくるまで待って、確実に破壊してから壁を上に抜けるようにしよう。

❺全部で3枚ある壁を抜け、ヤガサキ6機を破壊すると、ハチの巣が現れる。地面が盛り上がってハチの巣が現れ、その中からホーネットが出てくる。が、ただ突進してくるだけなので問題はないだろう。2つ目のハチの巣がスクロールアウトした後、後ろから最後のホーネットが数匹出てくる。この後ろからくる奴等だけ弾を出してくるので油断しないように。

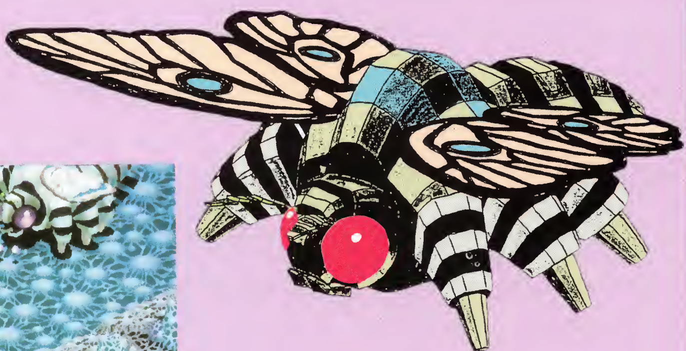

壁をよけながら敵を攻撃！


なるべく波動砲で攻撃しよう


突然、蜂の巣が出現する


○はアイテムの出現場所

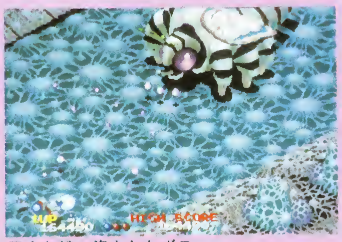
BOSS マザーモス



一言でいうならば巨大な蛾。形態が2つあり、ともに頭が弱点。

第1形態では左右に移動しながら大量に弾を出す。これだけでも難しいのだが、さらにグリーンキャタピラ（イモムシ）の体当たり攻撃が加わる。

弾のバラまきは、自機が通れるすきまは充分にあるので楽勝とおもいきや、数が多いし、すきまの大きさがギリギリになってしまうことが多いのでつらい。自機の位置に反応して撃ってくるので、自機を大きく動かして弾を散らすとよけやすくなる。この時、ボスの移動方向と逆に動くとなおよい。


巨大な蛾の姿をしたボス

グリーンキャタピラはいつも決まった軌道上を動く（周回する）ので、この軌道を覚えてしまおう。下のほうに来た時にだけ注意すれば大丈夫だろう。頭が弱点で、最大波動砲2発で葬ることができる。しかし、1匹倒してもまたすぐに次が出てきてしまう。余り相手にしないほうがよいだろう。

ちなみに、グリーンキャタピラが画面内にいるときにのみ通用するズル戦法がある。グリーンキャタピラが画面内にいてボスが弾を出してきたときにノーマルショットを連射すると、処理落ちを起こしてスローがかかるのだ。これを利用して弾をよけやすくするというわけだ。

この第1形態は難しいので、ボム（ショックウェーブボム）を使ってしまってもよいだろう。

頭を破壊すると第2形態になる。第2形態での攻撃は、お尻をこちらに向けているときと頭をこちらに向けているときの攻撃に分類できる。

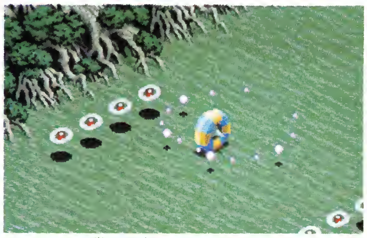
お尻をこちらに向けると、お尻をふりながら弾を出す。これは角度が決まっているし、すきまが大きいのでよく見れ

○後半


この辺りは、広々とした場所がつづく

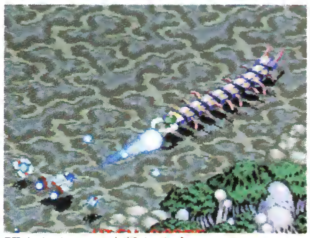
❻ここからはしばらく障害物のない広々とした空間が続く。ここは敵の弾の数が多く難しいポイントだ。

後ろからホーネットが出てきた直後、前方からムーバが2匹。カバーを開けてレーザーを出してくる。お約束ながら、こちらの攻撃はカバーが開いているときにのみ有効。レーザーはまっすぐ直進するだけなのでこのムーバ2匹は相手にせずに逃げても問題はない。右と左に一匹ずつの登場なので、破壊するならばまず左右どちらかの画面端付近で待機し（ホーネットのバックアタックに注意！）、最初にカバーが開いた時を狙って波動砲を撃ち込んで片側を破壊。反対側のムーバは、画面中央付近によってきて再びカバーを開くのでそのときに破壊しよう。


ルーパーは弾を乱射してくる


３面は昆虫系の敵が多い

❼ここからが難しい。たくさん弾を出すルーパ（シャクトリムシ）、ワビ（イモムシ）の2種類の敵が出現するのだ。ルーパは始めはゆっくり進んでくるだけなので、できればこのときに破壊してしまおう。カタいので波動砲で攻撃すべし。破壊し損ねて一定距離進んでしまうと、丸まって全方向に弾を大量に出し、その後丸まったままスピードアップして下に向かって突進してくる。弾をばらまかれてしまったらすぐに遠くに離れて弾をよけよう。よけられないようならボムの使用もやむを得ないだろう。


頭をねらって攻撃しよう

ワビはゆっくり前進しながら弾を出してくるが、この弾は撃つ方向が決まっているし、すきまが大きい。画面右端と左端に同時に出現するが、どちらか片方を撃って片方は弾のすきまにはいってやり過ごすとよい。

❽地面の色が変わるとセンティピートのエリアだ。ここではセンティピートのほかにピプも登場する。


今回の目標３面ボスに到着

センティピートは弾を撃ったりはしないのだが、スピードが速く耐久力も高い。体当たりされないように気をつけなければならない。弱点は頭で、頭以外を撃ってもダメージを与えられないことも厄介だ。マップを参照して、出現即破壊を心掛けてほしい。出現直後に破壊できなくとも、動き方はパターンになっているのでそれを覚えれば対処する事ができる。

ピプは3方向に弾を出す。これもワビの弾のように、撃つ方向が決まっていてすきまも大きい。無理に破壊しにいこうとせず、弾の隙間にはいってやり過ごすと確実。

この面のボムアイテムは、ステージ開始直後のファイアウォールボムを取って、後は取らないように。


まずは弾を発射してくる

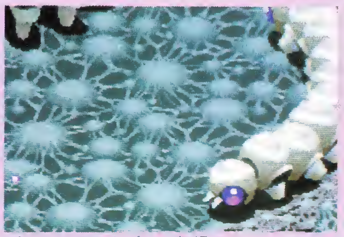
ばなんなくよけられる。

その後、お尻から誘導弾を出す。これのよけ方がこのボス最大のポイントだ。まずは下に誘導し、そこから大きく8の字を描くようによけるのだ。

誘導弾をよけていると、ボスが振り向いて頭をこちらに向ける。この時が攻撃のチャンス。頭をこちらに向けたときのボスの攻撃は2種類あり、以下のどちらかがランダムで来る。

1 突進
2 口から虫を出す

突進は、正面にいなければ全く問題はない。口からの虫は、ショット連射で対処しよう。いずれの場合も、誘導弾に細心の注意を払わねばならない。画面下に追い詰められて死ぬというのが典型的な死に方なので、下に無理に回り込もうとせず、上に逃げるほうが安全だ。

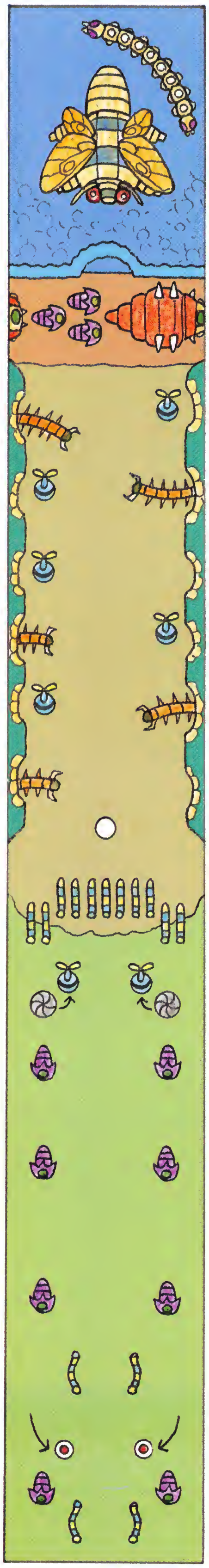

グリーンキャタピラは無視！


この状態では攻撃ができない


たまに、突進してくるので注意

❽

❼



❻

○はアイテムの出現場所

オールドゲーム攻略

龍虎の拳



前号で紹介した『龍虎の拳』。今回の号ではリョウ・サカザキを使ってのCPU攻略だ！

SNK／格闘アクション／102M／1992年9月24日発売
カセット版：28,000円
CD版：6,800円

勝つためには必殺技が不可欠 まず——その使い方を知れ！

まず勝つためには、必殺技の使い方を覚えることが肝心だ。どの必殺技をどういう時に使うかが、勝利のポイントといえるだろう。とりあえず各必殺技の使いどころを説明したあとに、勝つための基本戦法と各CPUキャラ別の攻略法を掲載する。

ちなみに『龍虎の拳』では、リョウとロバートの2人がCPU用キャラとして使えるが、今回はリョウで攻略する。

この『龍虎の拳』では、コマンドをゆっくり入れないと必殺技は出にくいので、その点だけは注意しよう。

虎煌拳

攻撃の基本となる必殺技。対戦相手をけん制したり、起き上がりに重ねるようにして撃つのが基本。また、相手との距離が離れた時に、連発するだけで勝てる相手もいる。

飛燕疾風脚

出るまでのスキが非常に大きい。また、出てもまとも当たるということはまずなく、ほとんどガードされてしまう。使わないほうが吉。



相手の起き上がりに重ねるのが基本



出してガードされてしまう

暫烈拳

一度当たれば相手を吸い込むという性質上、うまく使えば強力な武器となる。ダッシュのあと突然出したり、相手の起き上がりに重ねると、かなりの確率でそのまま吸い込んでくれる。ただし、気力の消費が大きい。

ビルトアッパー

対空技なのだが、いかんせん技が出しにくい。確実に出せるようになれば、強力な対空技になるのだろうが。



この技はダッシュのあとに出そう



失敗するとしゃがみパンチになる

覇王翔吼拳

簡単にいうと強力な飛び道具。消費する気力が大きい割には、ジャンプで簡単によけられてしまうので、使う場面には気をつけたい。主に相手の起き上がりに重ねたり、けん制に使うのが一般的だ。

龍虎乱舞

最終兵器ともいえる驚異の必殺技。相手の防御力に関係なく、ほぼ同一のダメージを与えられるので、覇王翔吼拳よりもこちらを使ったほうが得だ。また、ガード不能技なので相手の起き上がりに重ねれば、ほぼ確実に入れることができる。

出す時のコツは、レバーを↓↘→と入れたあとニュートラルに戻してから、ポンポンという感じにC・Aボタンを押せば出やすい。



ジャックでもこんなに簡単



龍虎乱舞は起き上がりに重ねる

必殺技コマンド

○必殺技
虎煌拳　↓↘→+A
飛燕疾風脚　↙→+B
暫烈拳　→←→+C
○得意技
ビルトアッパー　→↓↘+A
○超必殺技
覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+A
龍虎乱舞　体力ゲージが1／4以下、気力ゲージが満タンの時に↓↘→+C・Aの順に押す

攻略／奥女中秀麿

隠し必殺技 龍虎乱舞のすべて







基本戦法

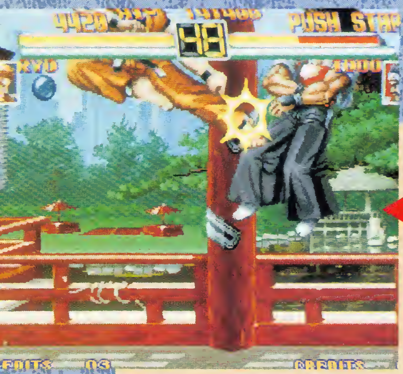
対CPUではあるパターンを繰り返しているだけで、勝てる相手がほとんどだ。今回は攻撃の基本となる3つの攻撃パターンを伝授しておこう。

三角跳びパターン

レバーを上に入れた時の三角跳びから、相手の上半身に向かってジャンプキックし、そのまましゃがみキックにつなげるパターン。なぜか相手は、ジャンプキックをガードしないで食らってくれるのだ。例えガードされても、そのましゃがみキックにつなげれば、ほとんど当たってくれる。

このパターンはほぼ全キャラに有効だ。

ちなみに三角跳びは壁際にジャンプした時に、Cボタンかレバーを上に入れながらCボタンを押すことによって、出すことができる。



スグに蹴りを出して攻撃する

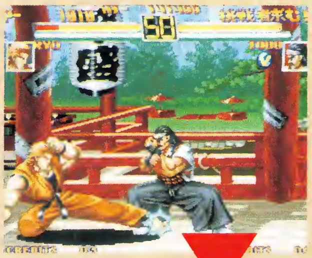


三角跳びをしたあと…

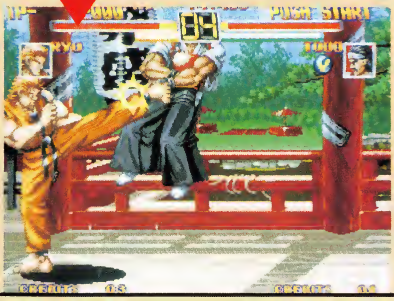
しゃがみキックパターン

しゃがみキックでけん制しながら攻撃し、相手が跳んできたところを対空技で落とすのが2つ目のパターン。ちなみに対空技は、近くなら立ちキックかしゃがみパンチ、遠めならしゃがみキックがいい。

また、キャラによっては少しずつ前に進みながらしゃがみキックを出し続けていると、壁際に固めてしまうことができる。



しゃがみキックでけん制し



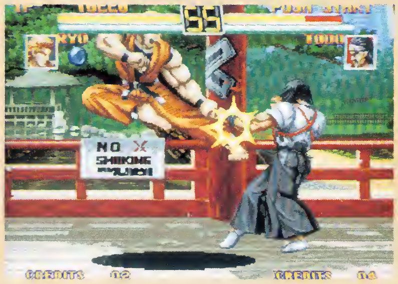
跳んできたら対空技で落とす

起き上がり攻撃パターン

先程の三角跳びパターンや、しゃがみキックパターンで相手を転ばせたあとは、必ず飛び道具かジャンプキックを重ねるようにしよう。悪くてもガード、運が良ければまともも食らってくれるはずだ。



起き上がりは虎煌拳か



ジャンプキックを重ねよう

対戦で確かめられる チョットいい話

このゲームはCPU戦だけがおもしろいと思っている人たち。それは間違っている。この『龍虎の拳』は、対戦にこそ真のおもしろさが隠されているのだ!!

確かに現在発売されている格闘ゲームに比べると、キャラのパターンは少ないし、動きの荒さも目立ってしまうかもしれない。しかし、気力システムを採用したことによって、ただ必殺技さえ出していれば勝てるという、その頃のセオリーを打ち砕いたのも事実だ。

とにかくまずは対戦してみよう。特殊な操作方法と限られた回数の必殺技を駆使しながらの闘いは、今までのものとは違った快感があるはず。そして、以下の項目に注意して対戦すれば、さらに熱い闘いが楽しめるはずだ（多分）。

①必殺技が相手に当たったあとは、気力をためるチャンス。

②Cボタンを押したままBボタンを押すと、立ったまま下段攻撃ができる。お得だ。

③投げを持つのはリョウ、ロバート、ジャック、Mr.カラテの4人のみ、他のキャラは使えない。

④なんとMr.BIGはジャンプできない。

⑤Mr.カラテは気力のたまる速度が少し早い。

⑥虎煌拳などの飛び道具は、タイミングさえ合えばパンチやキックで消すことができる。

覇王翔吼拳も消すことができる。

以上、6つの項目に気付いた君！ 今日から君も『龍虎の拳』の虜だ（本当かよ?・）。さあ、みんなで対戦しよう。

リョウとロバートの違い

リョウの親友であるロバートは、リョウとともに極限流を学んだだけあって、技も動きもほとんどリョウと変わらない。しかし、まったく同じというわけではなく、微妙に違っている。それぞれ細かい点なのだが、その違う点によって攻略法が多少違ってくる。まずはその違う点を説明しておこう。

①ロバートは飛び道具（龍撃拳、覇王翔吼拳）の出るスピードが、リョウよりも多少早いので、飛び道具ではめるパターンの相手に強い。

しかし、龍撃拳は攻撃判定が若干、リョウの虎煌拳よりも小さいような気がする。でも覇王翔吼拳の攻撃判定は変わらない。

②リョウのジャンプキックは出るまでは遅いが、出てしまうとロバートの蹴りよりも強い。逆にロバートのジャンプキックは出るまでは早いが、出てもリョウの蹴りよりも判定が弱い。

③全体的にロバートの蹴りは出るのが早く、リョウよりもリーチが長い。

とまあリョウとロバートの違いはこんなところだ。結局のところ悪い箇所を差し引いても、基本能力はロバートの方が上だ。でも私はリョウの方が好きなのさ。じゃそういうことで。









VS 藤堂竜白


近づいてきたら強パンチを出す

藤堂に対しては簡単な方法がある。こちらは動かず、藤堂が近づいてきた時にだけ、Cボタンの強パンチを出せばいい。ほとんど食らってくれるので、安心して出そう。

もう一つの攻略法としては、しゃがみキックパターンが使える。しゃがみキックで相手を転ばしたあとに、気力を補充しながら虎煌拳を連発すれば、かなりの確率で食らってくれる。使っているキャラがロバートなら、ほとんどこれだけで勝ってしまうだろう。ただし、相討ち覚悟で出してくる、重ね当てだけには気をつけようにしよう。


間合いが離れたら虎煌拳を連発する

まあ、藤堂に関してはこれらのパターンを使わなくても結構簡単に勝てるので、これ以外のパターンを自分で作ったり、技の練習をするのもいいだろう。

VS ジャック・ターナー


基本はしゃがみキックでけん制し

ジャックはしゃがみキックを連続で出していると、前に進みながら蹴りを出す強キックかスライディングキック、もしくは超ドロップキックを出してくるので、強キックだったらガード後、そのまましゃがみキックで反撃し、スライディングキックや超ドロップキックだった時は、ガードしたあとに近づいて投げ（レバー左右＋Cボタン）てしまおう。


スキがあったら投げてしまおう

相手がそのまま転んだ場合は、虎煌拳かジャンプキックを起き上がりに重ねるようにし、転ばなかった場合は再びしゃがみキックを連続で出すようにする。

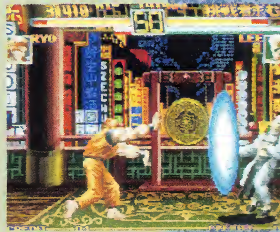
また、ジャックと闘う時は三角跳びからのジャンプキックは使わない方がいい。ジャックの昇りジャンプキックで落とされる可能性が高いからだ。その点には気をつけよう。

VS リー・パイロン


まず立ちキックで迎撃し

リーはゲーム開始直後、必ずといっていいほどこちらにジャンプしてくるので、立ちキックで迎撃しよう。そして、この前のボーナスステージで覇王翔吼拳を会得しているならば、それを起き上がりに重ねるようにし、会得していないならば虎煌拳かジャンプキックで重ねる。

これらの技はちゃんとタイミングさえ合っていれば、必ず食らってくれるはずだ。また技を出したあと、消費した気力の補充を忘れないように。


技を重ねる

そのあとはとりあえず待つようにし、立ちキックを出してくるようならガード後に投げ、再びジャンプしてくるようなら、また立ちキックで迎撃しよう。

また、百烈キックと鉄の爪（上段・下段両方とも）はガードしたあとに投げを狙うと反撃を食らう可能性が高いので、投げを狙うのはやめたほうが無難だ。これら2つの技の時は無理に投げを狙わず、ガードし続けてリーが別の行動をとるのを待った方がいい。

VS キング

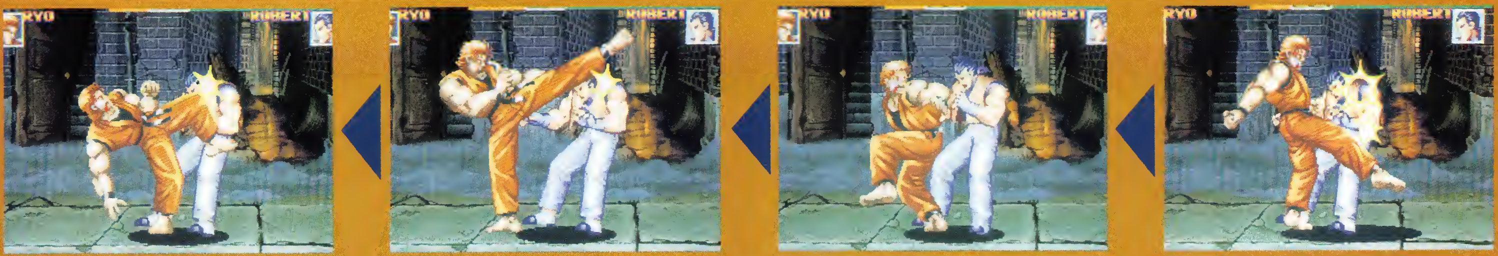

まずは挑発し続けて、気力を減らす

キングは気力さえなくなればかなり楽になるので、まずは挑発で気力を減らしておきたいところだ。開始直後にDボタンを連打し、攻撃されるのを無視して無理やり減らすという強引な方法もあるが、やはりあまりダメージを受けずに確実に減らすようにしたいところだ。

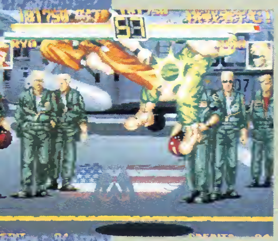
方法としては、三角跳びパターンでうまく転ばせたところを挑発したり、投げを入れたあとに挑発するようにすれば、あまりダメージを受けずに気力を減らすことが可能だ。まあ、Dボタン連打の方が簡単といえば簡単なのだが。


あとは虎煌拳を連発すればOK

そのあとは起き上がりを狙って、気力を補充しながら虎煌拳を連発するようにしよう。なぜかキングはガードせずに、こちらに向かって歩いてくるので、全部当たってくれるのだ。このパターンだけで簡単に勝つことができる。



VS ジョン・クローリー


まずは三角跳び

スタート直後にバックジャンプし、レバー上入れの三角跳びからジャンプキックを出そう。すると、なぜかジョンはフライングアタックを出そうとしてまともにヒットするのだ。しかも、ダウンするので、起き上がりにジャンプキックか虎煌拳を重ねるようにする。

もし、先程の攻撃でもう一度ダウンしていたら、起き上がりに虎煌拳を連発するか暫烈拳を重ねるようにし、ダウンしていなかったら再び三角跳びジャンプキックのパターンに持ち込む。ただし、今度のジャンプキックは心持ち早めに出すようにしないと、ジョンの昇りジャンプキックに潰されてしまうので、その点には注意しよう。


間合いが離れたら虎煌拳を連発

また、ジョンに壁際へ追い込まれた時は、へたにしゃがみキックなどで反撃せず、ひたすら待ったあとに少しで間合いが離れたら、ただの三角跳びで反撃するようにしよう。そして、相手が倒れなかったら、そのまま投げるのが有効。

VS ミッキー・ロジャース

ミッキーに対しては三角飛びパターンが有効。レバー上入れの三角跳びをひたすら繰り返しているだけで勝つことができるだろう。しかし、ある程度間合いが離れていないとミッキーのアッパーで迎撃されてしまうので、近づいてきたときは三角跳びしないようにしよう。

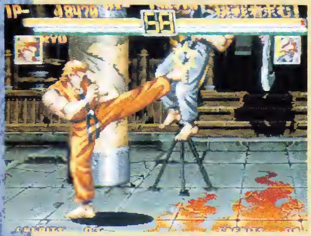
もし近づかれてしまった時は、しゃがみキックでけん制して追い返そう。この時に運良くミッキーが転んだら、起き上がりに虎煌拳を重ねておくのを忘れないように。


三角跳びパターンで楽勝

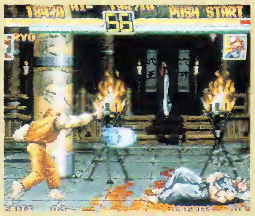

近づかれたらしゃがみキックを出す

また、ミッキーの気力が少なくなってくると、折りをみて必ずためようとするので、虎煌拳を撃とう。ミッキーも反撃しようとするが、まず相討ちにはならないはずだ。このパターンは、ミッキーに気力をあまりためさせないようにするのがコツだ。

VS Mr.カラテ


立ちキックで迎撃したあと

とりあえずしゃがんで待っていると、カラテがジャンプしてくるので立ちキックで迎撃する。この時、立ちキックは早めに出すようにしないと相討ちになりやすいので注意。そして、カラテの起き上がりに虎煌拳を重ねるように撃ち、そのあと当たろうが当たるまいが、しゃがんでガードするようにし、再びジャンプしてきたところを立ちキックで落とすというのを繰り返していけばいい。


起き上がりに虎煌拳を重ねる

また、しゃがんでいる時にカラテは虎煌拳を撃ってくるが、タイミングよくパンチを出して消すようにするのがベスト。しかし、消せる自信がない場合は素直にガードした方がいいだろう。

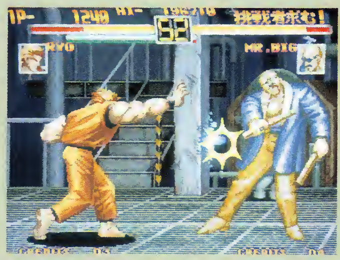
これ以外のパターンとしては、ひたすら三角跳びパターンを繰り返し、自分の体力がなくなったら龍虎乱舞という強引な戦法もあるが、確実性をとるなら前述の戦法を使ったほうがいいだろう。

VS Mr.BIG

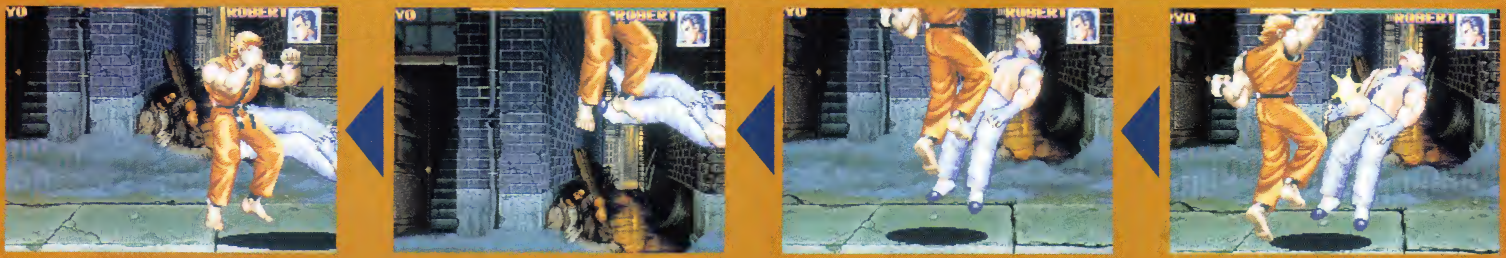
スタート直後、とりあえずバックジャンプしながらキックを出そう。ほとんどの場合、BIGがクロスダイビングを出してくるので、もろに食らってくれる。そして、起き上がりに虎煌拳を重ねるように2回だけ撃とう。BIGはガードしないでそのまま食らってくれるはず。あとは三角跳びパターンで、上下のコンビネーション攻撃を繰り返していれば勝てるだろう。

ちなみに起き上がりに重ねる虎煌拳は、2回以上撃つと相手の反撃を食らってしまうので、くれぐれも2回でやめておくこと。

次に、最初のバックジャンプキックでBIGがクロスダイビングを出してこなかった場合は、しゃがんでクロスダイビングを出してくるのを待つか、三角跳びパターンで攻撃するかのどちらかがいい。


虎煌拳を2発で止めるのがポイント

もしクロスダイビングを出してきたら、しゃがんだままでしまおう。避けて着地後に投げてしまおう。そして、先程と同じように虎煌拳を重ねるように撃てばいい。三角跳びパターンの方もBIGがダウンするまで三角跳びしたあと、虎煌拳を重ねるようにすればOK。



もう一度愛して♡

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

往年の名作ゲームを取り上げていく素晴らしいコーナー「もう一度愛して♡」は、最近まったくプレイしなくなったゲームで再び遊ぶために、また、発売されて久しいゲームを買った人たちのために、役立つ情報を掲載するページなのだ。というわけで、今号のお題は『サムライスピリッツ』シリーズだ！

サムライスピリッツ

SNK/格闘アクション/118M/'93年7月7日発売
カセット版：28,000円　CD版：7,800円

待つ!!　ひたすら待ったあと一瞬のスキを突き、一撃必殺の刃を相手に叩き込むという壮快感があるゲーム。それが『サムライスピリッツ』だ。

待ちは卑怯だといわれる世の中。しかし、このゲームでは待ちが許されていた（本当か?）。

つば競り合い、真剣白刃取り、怒りゲージなど従来の格闘ゲームにないようなシステム。この特殊ともいえるシステムが、このゲームの魅力といえるのかも。

まあ、まずは『サムライスピリッツ』の門を叩いてみようではないか。

基本操作

この『サムライスピリッツ』の操作法は、Aボタンが斬るの弱、Bボタンが斬るの中、AB同時押しで斬るの強、Cボタンが蹴るの弱、Dボタンが蹴るの中、CD同時押しで蹴るの強という風に、今ではかなりメジャーな操作法になっている。

また、レバーによる操作法は従来の格闘ゲームと変わらず、右に入れれば前進、左に入れれば後退もしくはガード、上に入れればジャンプ、下に入れればしゃがむようになっている。

踏み込み・飛び退き

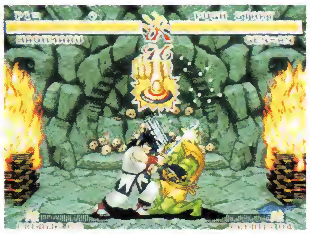
いわゆるダッシュ、バックステップのこと。操作法も同じで、レバー素早く右2回で踏み込み、レバー素早く左2回で飛び退きになる。

これといって特徴はないが、飛び退き中に一部の技を出せるというメリットがあった。

つば競り合い

自分の武器と相手の武器がぶつかり合うと、つば競り合い状態になることがある。この状態の時はAボタンを連打をしなくてはならない。そして、連打に勝つと相手の武器をはじき飛ばすことができ、逆に負けると自分の武器をはじき飛ばされてしまう。

武器を持たない状態は素手で、攻撃も殴りに変わってしまう。しかも、相手の攻撃をガードしても体力が少しけずれてしまうのだ。

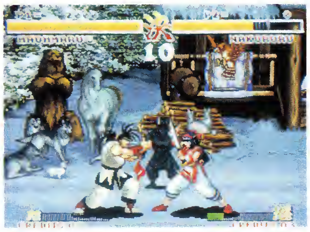


つば競り合いはボタン連打で勝負！

真剣白刃取り

素手の状態の時に、相手の武器攻撃と自分の素手攻撃がかち合った時に真剣白刃取りをすることができるが、ほとんどこのやり方では出せない。

簡単な出し方としては、自分が素手で相手が武器を持っている時に、互いに踏み込みをすると出せる。



出すのが困難な技。見せ技だろう

アイテム

闘っている最中に、ステージの後ろを通り抜けていく飛脚がアイテムを落としていくことがある。役に立つものもあれば、逆に害をもたらすものもある。

○回復アイテム　肉（大・小）モモ肉の3種類。それぞれに見合った量の体力が回復。
○得点アイテム　千両箱・複数小判・小判・小銭の4種類。それぞれ得点が違う。
○爆弾　一定時間経つと爆発する危険アイテム。特に王虎ステージで登場する。

怒りゲージ



ゲージがたまると攻撃力がアップ

ゲーム画面下にあるゲージは、相手の攻撃を受けるたびに上昇し、全部たまると顔色が赤くなり怒りが爆発！　一定時間の間、各種技の攻撃力がアップするのだ。

また、怒りがたまり易いキャラとたまりにくいキャラがいる。王虎はとにかくたまりやすい。

知ってて得するちょっといい話

天草四郎時貞使用コマンド

なんとCD版のみ、あの天草四郎時貞が使える方法が発見された。まず、どのキャラでも構わないので12戦まで勝ち進み、そのままわざと負けてデータセーブする。そして、先程のデータをロードし、2P側でシャルロットを選び、12人目を倒して3回目の演武で1P側から乱入すると、次の闘いの時に2P側のシャルロットが天草四郎時貞に変身し、使えるようになるのだ。ちなみに同キャラ対戦は不可。1Pが勝つと使えなくなってしまうので注意しよう。そして、必殺技のコマンドは以下の通りだ。

- ●怨獄死霊刀　↓↙←＋斬る
- ●ダークサンダー　ABCDボタンを少し押してから離す
- ●汝、暗転入滅せよ！　三角跳び中にAボタン
- ●踏み込みワープ　↓↘→＋斬る
- ●退き込みワープ　↓↘→＋蹴る
- ●嘲笑　AB同時押し

1画面サムスピの謎

まず、半蔵かガルフォードを使って、影分身かシャドーコピーを出す。そして、ボタンを押さずに待ち、点滅が終り地面に着地した状態で乱入すると、次の対戦時はズームアウトしない1画面で闘うことになってしまう。

ちなみにもう1度分身すると、この状態は解除される。

この記事の本文および必殺技のコマンドは自分が右を向いている時のものです。
また、今回載せた裏技は当編集部が調べたものです



ガルフォード

プラズマブレード　↓↘→＋斬る
ストライク・ヘッズ　→↓↘＋蹴る
リア・レプリカアタック　→↘↓↙←＋BCD
ヘッド・レプリカアタック　BCDを押したまま攻撃を受ける（ガード、必殺技の時は不可）
シャドーコピー　→←↙↓↘＋A～D
三角跳び　画面端でジャンプ方向とレバー逆
ラッシュドック　↓↙←＋斬る
マシンガンドック　↓↙←＋C
ダイビングドック　↓↙←＋D

服部半蔵

烈風　手裏剣　↓↘→＋斬る
モズ落とし　→↓↘＋蹴る(敵近)
忍法　うつせみ天舞　→↘↓↙←＋BCD
忍法　うつせみ地斬　BCDを押したまま攻撃を受ける（ガード、必殺技の時は不可）
忍法　爆炎龍　←ため→＋斬る
忍法　影分身　→←↙↓↘＋A～D
三角跳び　画面端でジャンプ方向とレバー逆

橘　右京

秘剣　つばめ返し　ジャンプ中に↙↓↘→＋斬る　※
秘剣　ささめゆき　↓↙←＋斬る　※

覇王丸

奥義　旋風裂斬　↓↘→＋斬る　※
奥義　弧月斬　→↙↓↘＋斬る　※

タムタム

ムーラ・ガブル　↓↘→＋斬る
パグナ・ディオス　↓↙←＋蹴る
パグナ・パグナ　←ため→＋斬る　※
アハウ・ガブル　→↘↓↙←＋斬る

柳生十兵衛

喝咄水月刀　↓↘→＋斬る　※
八相発破　斬るボタン連打　※
ニッ角羅刀　→↓↘＋斬る　※

シャルロット

パワーグラデイション　↙↓↘＋斬る　※
スプラッシュファーント　斬るボタン連打　※

ナコルル

アンヌムツベ　←↙↓＋斬る　※
レラムツベ　↓↘→＋斬る　※
アムベヤトロ　→↘↓↙←＋斬る
三角跳び　画面端でジャンプ方向とレバー逆
ママハハ(鷹)につかまる　↓↙←＋C
ヤトロポック　鷹に捕まった状態で↙、↓、↘＋斬るまたは蹴る
カムイムツベ　鷹に捕まった状態でレバーニュートラル＋斬るor蹴る
ママハハ(鷹)を呼ぶ　素手の状態で↓↙←＋C、もしくは→↘↓↙←＋斬る

アースクェイク

ファットバウンド　ジャンプ中↓＋蹴るボタン連打
ファットチェーンソー　斬るボタン連打　※
三角跳び　画面端でジャンプ方向とレバー逆

不知火幻庵

毒吹雪　↓↘→＋斬る
肉転突き　→↓↘＋斬る

王虎

気功爆転法　↓↙←＋斬る　※
気功旋風斬　→↓↘＋斬る　※

千両狂四郎

跳尾獅子　↓↙←＋蹴る　※
回転曲舞　→↙↓↘＋斬る　※
火炎曲舞　↓↘→＋斬る
血煙曲輪　ジャンプ頂点で↓＋AB　※
風裂扇　↓↙←＋斬る

※のマークがついている必殺技は武器有りのみのものです



真サムライスピリッツ ～覇王丸地獄変～

SNK/格闘アクション/202M/'94年10月28日発売
カセット版：29,000円　CD版：8,800円

『サムライスピリッツ』が世に出てから約1年。出るぞ出るぞといわれていた、あの続編がついに登場したのだ！　しかも、やはり『2』ではない！　『真』だ『真サムライスピリッツ』だ!!(バババーン)

前作との違いというと、伏せ、前転・後転など新システムのほか、武器破壊技や秘奥義などが加わり過激度がアップされた。そして、何といっても目玉は新キャラが4人加わり、15人になった（タムタムが抜けてしまったシクシク）ことだろう。

その他、黒子もこの闘いに乱入したことにより、更なる波乱を呼んだといえる。まずは『サムライ』の新たなる闘いを堪能してほしい。

前転・後転

踏み込み、飛び退き同様、移動に関するシステム。

移動するスピードは、踏み込みなどと比べるとかなり遅めだが、その分、踏み込みとかにはない無敵時間が存在する。肝心のコマンドだが、素早く↘↘で前転、素早く↙↙で後転だ。

また、キャラによって無敵になる箇所が上半身、下半身、全身と3つに分かれている。

伏せ

体を伏せることにより、飛び道具や上段攻撃を避けることができるシステム。

伏せをしている間は上半身の判定がなくなり、相手のしゃがみキック系の技か一部の技以外は当たらなくなる。

下段避け

簡単にいうと、相手の攻撃を小ジャンプで避けるという珍しいシステム。

出し方も変わっており、BCボタン同時押しと相手の攻撃が当たる瞬間にガードするという2種類ある。使い易さを考えると、BCボタン同時押しの方が楽だ。


使うならBCボタンの方が楽だ

受け返し

相手の立ち武器攻撃を当たる寸前にガードすることによって、受け流しという状態になり、受け流された相手は1秒ほど動けなくなってしまう。


成功すれば相手は1秒くらい動けない

挑発

SNK格闘アクションシリーズでは、おなじみのシステム。これといった効果はないが、今回はA＋CとB＋Dによって、挑発シーンが違っている。


挑発は1キャラ2種類以上ある

武器破壊技

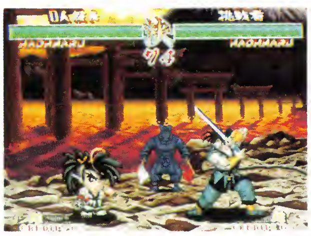
怒り状態の時のみ使うことができる大技。技が当たった相手の武器を破壊してしまうという特性がある。そのあとは素手で闘うしかないのだが、一定時間経つと黒子が新しい武器を投げてくれる。


これらの技が当たれば相手の武器を破壊する

ぬいぐるみ変身

各キャラごとにコマンドが決まっており、それぞれのコマンドを入力すると、「ボンッ！」という音と共に、カワイイぬいぐるみに変身する。

なあ～んだと思うなかれ、なんと変身の出かかりと消えかかりは無敵なのだ。しかも、必殺技のコマンドを入力すると変身が解除されるので、この特性をうまく利用すれば、変身したところを近づいてきた相手に必殺技や秘奥義を当てるということも可能。


ぬいぐるみにはたくさんの利点がある

秘奥義

この秘奥義を持つのは全キャラ中、覇王丸、ナコルル、ガルフォード、半蔵の4人のみ。出すための条件はなく、いつでもコマンドを入れることによって出すことが可能。


秘奥義は破壊力満点。決まれば大ダメージだ

その他・変更点

これ以外の前作から引き継がれているシステムで変更された部分を紹介しよう。

まず最初に、退き込みダッシュというシステムが付いた。これは退き込み中にレバーを前に入れておくことによって、退き込みが終わった直後、踏み込みを行うというものだ。

次につば競り合いの動作が増えた。

武器をはじくだけではなく、蹴り飛ばすという風にもなった。

3つ目は真剣白刃取りがコマンドになった。ちなみにコマンドはレバーで←↙↓↘→と入力するだけ。

最後にだが、怒りゲージがたまった直後にポーズをとるようになった。しかも、ポーズをとっている間は完全無敵状態になるのだ。

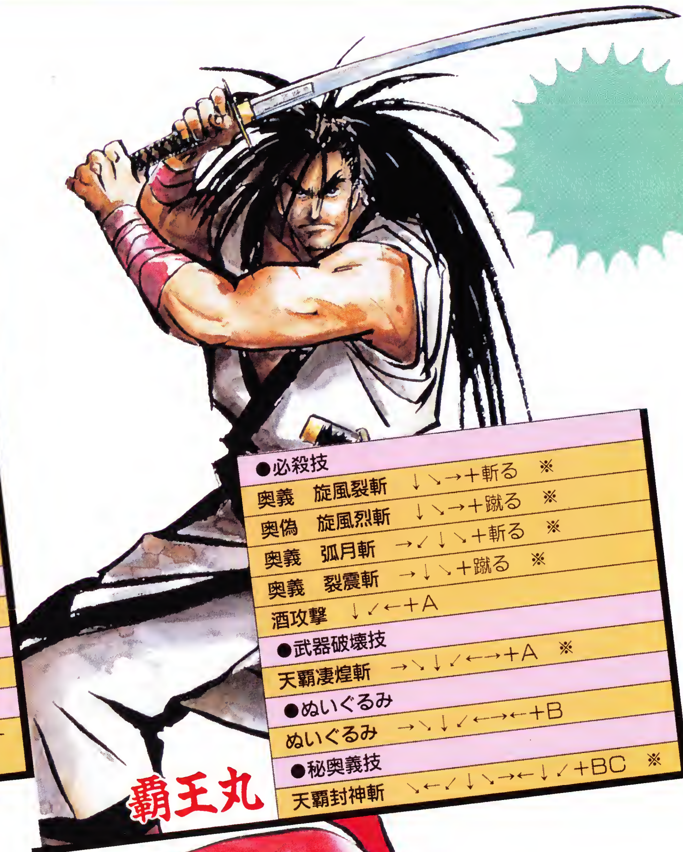

背景も一新。同じ場所でもこんなに違う

○この記事中の本文および必殺技などのコマンドは自分が右を向いている時のものです



ナコルル

●必殺技	
アンヌムツベ	←↙↓＋斬る　※
レラムツベ	↓↘→＋斬る　※
カムイリムセ	↓↙←＋斬る
アムベヤトロ	→↘↓↙←＋斬る
ママハハ呼ぶ	↓↙←＋Cまたは→↘↓↙←＋斬る
ママハハに捕まる	↓↙←＋C
ヤトロポック	ママハハに捕まった状態から↙、↓、↘＋どれかのボタン
カムイムツベ	ママハハに捕まった状態からレバーニュートラル＋斬る
●武器破壊技	
イルスカヤトロリムセ	→←↙↓↘→＋A
●ぬいぐるみ	
ぬいぐるみ	↘↓↙←↓↙＋D
●秘奥義技	
アペフチカムイリムセ	↘↓↙←→↓↘＋BC



覇王丸

●必殺技	
奥義　旋風裂斬	↓↘→＋斬る　※
奥偽　旋風烈斬	↓↘→＋蹴る　※
奥義　弧月斬	→↙↓↘＋斬る　※
奥義　裂震斬	→↓↘＋蹴る　※
酒攻撃	↓↙←＋A
●武器破壊技	
天覇凄煌斬	→↘↓↙←→＋A　※
●ぬいぐるみ	
ぬいぐるみ	→↘↓↙←→←＋B
●秘奥義技	
天覇封神斬	↘←↙↓↘→←↓↙＋BC　※



ガルフォード

●必殺技	
プラズマブレード	↓↘→＋斬る
ストライクヘッズ	→↓↘＋蹴る
シャドーコピー	→←↙↓↘→＋AまたはB
リア・レプリカアタック	→↘↓↙←＋BCD
ヘッド・レプリカアタック	ダメージ中にBCD
ラッシュドック	↓↙←＋斬る
マシンガンドッグ	↓↙←＋C
レプリカドッグ	↓↙←＋D
●武器破壊技	
メガストライクドッグ	→↘↓↙←→＋D
●ぬいぐるみ	
ぬいぐるみ	→↘↓↙←→←＋C
●秘奥義技	
バックスタブ	→←→←→←↓＋BCD



服部半蔵

●必殺技	
忍法　爆炎龍	→↘↓↙＋斬る
烈風手裏剣・改	ジャンプ中に←↙↓↘＋斬る
モズ落とし	→↓↘＋蹴る
忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AまたはB
忍法　うつせみ天舞	→↘↓↙←＋BCD
忍法　うつせみ地斬	ダメージ中にBCD
●武器破壊技	
忍法　天魔覆滅	→↘↓↙←→＋D　※
●ぬいぐるみ	
ぬいぐるみ	→←→←→←↓＋A
●秘奥義技	
忍法　影舞	→←→←→←↓＋BCD

●※のマークのある必殺技は武器有りの時のみのものです

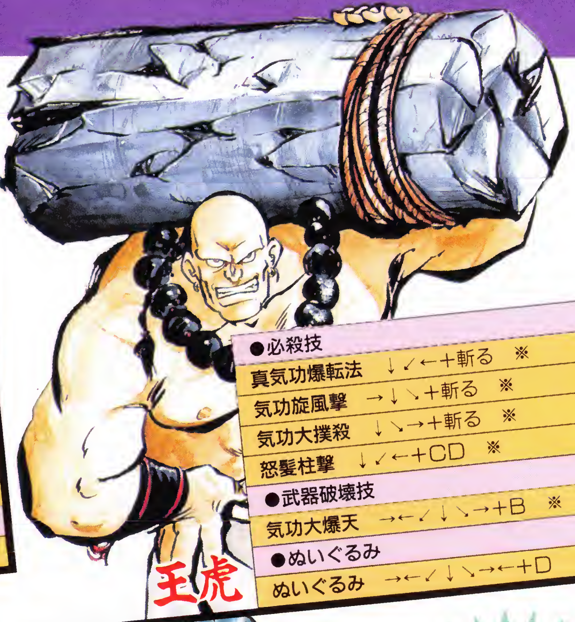


不知火幻庵

●必殺技
- 毒吹雪　↓↘→＋斬る
- 肉転突き　→↓↘＋斬る
- 爪つまみ　→↘↓↙←＋斬る　※
- 幻庵うつせみ脱皮　↘↓↙＋BCD
- 幻庵脱皮　ダメージ中にBCD

●武器破壊技
- M・D・C（魔道ダイビングクロー）　→↘↓↙←→＋AB

●ぬいぐるみ
- ぬいぐるみ　↘↓↙←↓↙＋C



王虎

●必殺技
- 真気功爆転法　↓↙←＋斬る　※
- 気功旋風撃　→↓↘＋斬る　※
- 気功大撲殺　↓↘→＋斬る　※
- 怒髪柱撃　↓↙←＋CD　※

●武器破壊技
- 気功大爆天　→←↙↓↘→＋B　※

●ぬいぐるみ
- ぬいぐるみ　→←↙↓↘→←＋D



アースクェイク

●必殺技
- ファットバウンド　ジャンプ中に↓＋蹴る
- ファットチェーンソー　斬るボタン連打　※
- ファットブレス　↓↙←＋斬る
- ファットレプリカアタック　→↘↓↙←＋BCD
- ファットコピー　→←↙↓↘→＋AまたはB

●武器破壊技
- →←↙↓↘→＋CD　※

●ぬいぐるみ
- ぬいぐるみ　→←→←→←↓＋B



橘右京

●必殺技
- 秘剣　ささめゆき　↓↙←＋斬る　※
- 非剣　ささめゆき　↓↙←＋蹴る　※
- 残像踏み込み斬り　↓↘→＋蹴る　※
- 秘剣 つばめ返し ジャンプ中　↓↘→＋斬る　※

●武器破壊技
- つばめ六連　→←↙↓↘→＋AB　※

●ぬいぐるみ
- ぬいぐるみ　↘↓↙←→↓↘＋B



柳生十兵衛

●必殺技
- 八相発破　斬るボタン連打　※
- 二ッ角羅刀・改　→↓↘＋斬る　※
- 喝咄　水月刀　↓↘→＋斬る　※
- 柳生　心眼刀　↓↙←→＋A　※

●武器破壊技
- 絶　水月刀　→↘↓↙←→＋C　※

●ぬいぐるみ
- ぬいぐるみ　→↘↓↙←→←＋D

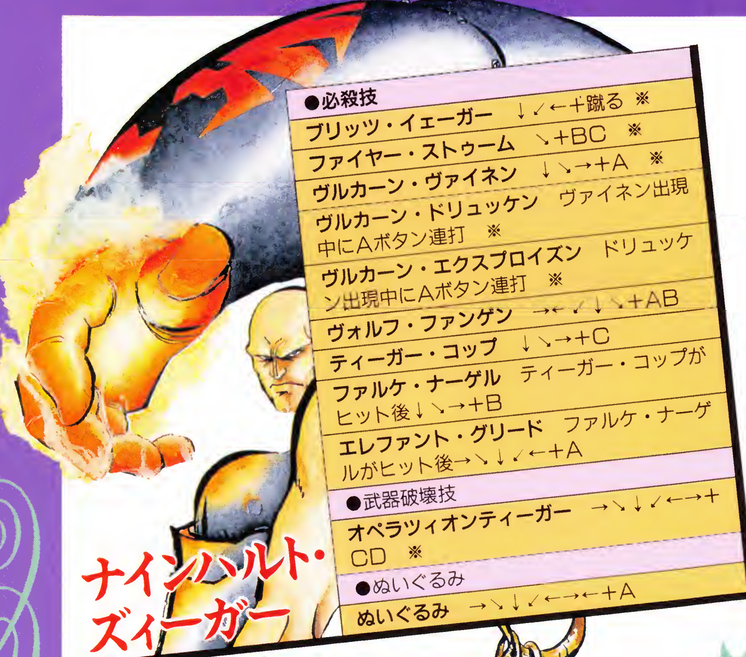


千両狂死郎

●必殺技
- 風裂扇　↓↙←＋斬る
- 跳尾獅子　↓↙←＋蹴る　※
- 火炎曲舞　↓↘→＋斬る
- 回天曲舞　→↓↘＋斬る　※
- 血煙曲輪　ジャンプ頂点付近で↓＋AB　※

●武器破壊技
- 荒事師狂死郎“血肉の舞”　→←↙↓↘→＋C　※

●ぬいぐるみ
- ぬいぐるみ　→←↙↓↘→←＋D



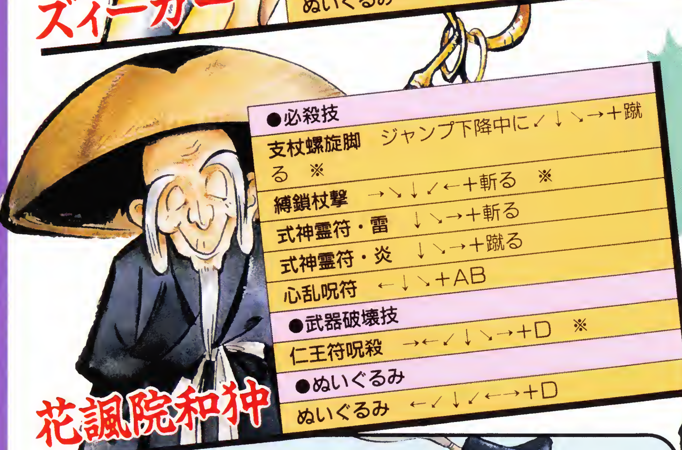
ナインハルト・ズィーガー

●必殺技
ブリッツ・イェーガー ↓↙←+蹴る ※
ファイヤー・ストゥーム ↘+BC ※
ヴルカーン・ヴァイネン ↓↘→+A ※
ヴルカーン・ドリュッケン ヴァイネン出現中にAボタン連打 ※
ヴルカーン・エクスプロイズン ドリュッケン出現中にAボタン連打 ※
ヴォルフ・ファンゲン →←↙↓↘+AB
ティーガー・コップ ↓↘→+C
ファルケ・ナーゲル ティーガー・コップがヒット後↓↘→+B
エレファント・グリード ファルケ・ナーゲルがヒット後→↘↓↙←+A
●武器破壊技
オペラツィオンティーガー →↘↓↙←→+CD ※
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ →↘↓↙←→←+A



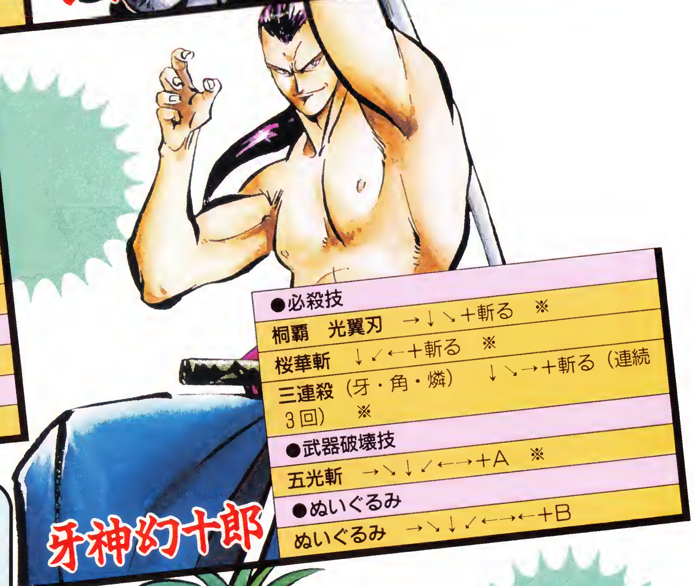
シャルロット

●必殺技
パワーグラデーション ↙↓↘+斬る ※
スプラッシュファーント 斬るボタン連打 ※
トライスラッシュ →↓↘+斬る ※
●武器武器破壊技
スプラッシュグラデイション →↘↓↙←→+B ※
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ ↘↓↙←↓↙+D



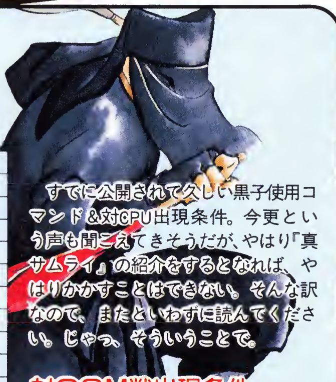
花諷院和狆

●必殺技
支杖螺旋脚 ジャンプ下降中に↙↓↘→+蹴る ※
縛鎖杖撃 →↘↓↙←+斬る ※
式神霊符・雷 ↓↘→+斬る
式神霊符・炎 ↓↘→+蹴る
心乱呪符 ←↓↘+AB
●武器破壊技
仁王符呪殺 →←↙↓↘→+D ※
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ ←↙↓↙←→+D



牙神幻十郎

●必殺技
桐覇　光翼刃 →↓↘+斬る ※
桜華斬 ↓↙←+斬る ※
三連殺（牙・角・燐） ↓↘→+斬る（連続3回） ※
●武器破壊技
五光斬 →↘↓↙←→+A ※
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ →↘↓↙←→←+B



黒子

必殺技コマンド

●必殺技
黒子　爆舞腕　ダメージ中にABC
黒子　爆舞脚　ダメージ中にBCD
黒子　偽刃投　つば競り合い中に↓
黒子　白旗陣　→+ABC
黒子　赤旗陣　→+BCD
黒子八極弾
虎煌拳　↓↘→+A
・センベイ手裏剣　↙ためて→+A
・覇王翔吼拳　→←↙↓↘→+A
・爆雷砲　↙ためて↓→+BC
・メガスマッシュ　↓↘→+B
・暫鉄波　↓↘→↘↓↙←+A
・ブリッツボール　↓↙←+A
・ビーンボール　↓↙←↙→+BC
黒子絡旗撃　→↘↓↙←+A
黒子撃放　Cボタン連打
●武器破壊技
黒子乱舞　→↘↓↙←→+AB
黒子大乱舞　→←↙↓↘→+CD
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ　↓↘→↓↘+D

すでに公開されて久しい黒子使用コマンド＆対CPU出現条件。今更という声も聞こえてきそうだが、やはり『真サムライ』の紹介をするとなれば、やはりかかすことはできない。そんな訳なので、またといわずに読んでください。じゃっ、そういうことで。

対COM戦出現条件

●３ステージ以降ランダム出現
●６ステージ以降の偶数ステージで以下の条件を満たせば出現する
・２本目（プレイヤーが１本とっている状態）
・タイムが20秒以下で勝利
・とどめの一撃を武器破壊技にする

黒子使用コマンド

●２P対戦のみ使用可能
●キャラクター選択画面で↑・↓・←・↑・↓・→+Aと入力する



チャムチャム

●必殺技
ブーメラン投げ・横 ↓↘→+斬る ※
ブーメラン投げ・上 ↓↙←+斬る ※
とびひっかき ↓↘→+蹴る
パクパク・デオス →↘↓↙←+C
ムーラ・パクパク →↘↓↙←+D
パクパク・ガブル →↘↓↙←+CD
●武器破壊技
メタモアニマルアタック →←↙↓↘→+A
●ぬいぐるみ
ぬいぐるみ ↘↓↙←↓↘+C

カラーイラストコーナー



●PN／香塚まい（千葉県）　サイコソルジャーの時の『火の鳥』になる必殺技はK・O・F'95でも復活しなかった…。



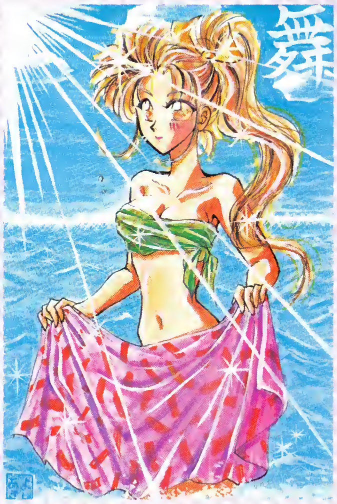
●PN／雷魔（東京都）　ゴウカイザーは本当にいつでるのでしょうか？　こっちが聞きたいくらいです。はい。



●PN／江鷹巳都（東京都）　ネオジオキャラ人気ナンバーワンの元祖といえば、やっぱりこの人。人気投票も一等か!?



●PN／NAOMI（東京都）　イギリスチームはいいですねぇ。キングのイリュージョンダンスも健在で!!



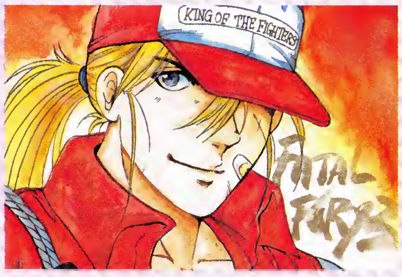
●PN／開崎義明（茨城県）
超マブの舞ちゃんですねぇ。季節感も満点でいうことなし!!



●PN／乙姫英秋（京都府）　崇秀も少しは票が入っていますが…。上位は狙えそうもない感じ。好きな人は応援しよう。



●PN／JIMMY（兵庫県）
山田十兵衛の復活は難しそうですね。『さよならは言わないで』を参照してください。



●PN／道風（兵庫県）　テリーにはブルー・マリーがおすすめですか？　でもスーリアのことを一生思い続けるといふのもいいかも…。



●PN／大沢みなみ（神奈川県）
めずらしい呂布のイラスト。でも意外にファンは多いようです。



●PN／森村そよぎ（埼玉県）　ぴっけ様とは、浦川ぴっけ様でしょうか？　内輪ネタですが…。夏コミおめでと。



●坂本まみさん（埼玉県）　彼の場合もサイコソルジャーの時は『龍』になる必殺技があったはずですが（しつこい）。



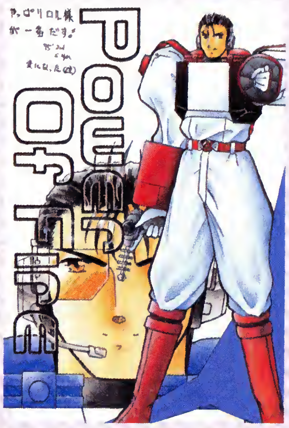
●PN／長渕（福岡県）　自称・日本一の伊達男。日本といわず、世界一を目指して、ドジャースにでも…。なんちて。



●PN／唯鷹雄（福島県）　シャイアは2枚目。カリンやゴウカイザーより人気ありそうですね。なんとなく。



●PN／宇都宮宏（静岡県）
可愛めの庵くん。関係ないけど、私、このイラストにそっくりな人を知ってます。



●PN／S．にゃーう（福岡県）
その内、GFの攻略もやりましょう！　ロルフかどうかは分からないけど。



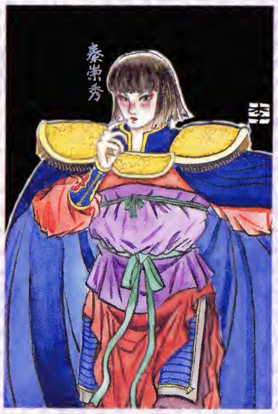
●PN／かさぎるんな（長野県）　ほっとするような可愛いイラストですね。キングはお姉様なので、仲間はずれでっか？



●PN／ばんこらん（愛知県）　PNがいい！　そういえば、編集部にも太めのホ○夫くんがいるんです（笑）…。



●PN／桔梗屋弥生（福岡県）
ゲームに迫るリアルなイラスト。庵も京も極悪に強そうで！



●PN／李菩葡（京都府）
古代中国風アレンジを効かせた崇秀ということです。酒を飲んだか、未青年!?



●PN／檜山直樹ょう（山口県）
木刀はないのですか？　京介はやはり、木刀が決め手ではないでしょうか



●PN／みやうち晶尚（大阪府）　崇秀の可愛いイラストが今回は目立ちました。この作品もいいですね！



●PN／大道芸作家（兵庫県）　試験の結果はどうでしたか？　ビリー復活おめでとう!!



●PN／葉月いくみ（岡山県）　このコーナーもレベルが上がってアニメ雑誌のように。前号の表紙もそうでしたが…。



●PN／日向星花（東京都）　常連目指してガンバってください。今度リョウ・サカザキのイラストも送ってネ。

NEO・GEO FREAK B-gプレゼント

❶天外魔境真伝ポスター（ハドソン）



3名

❷キングボンビー貯金箱（ハドソン）



3名

❸チーム紳介ポロシャツ&キャップ（SNK）



5名

❹餓狼伝説 3 Tシャツ（SNK）



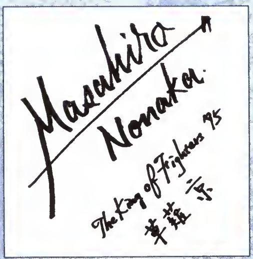
5名

❻ワールドヒーローズパーフェクト テレカ(ADK)



3名

❼野中政宏サイン色紙(SNK) 3名



❺餓狼伝説3 CDソフト(SNK) 10名



応募のきまり

ハガキにご希望のプレゼント番号（必ず何号かも明記）・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望をご記入の上、応募券を貼付し左記宛先まで。

〒112東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社分室
NEO・GEO FREAK編集部「4号プレゼント」係。

締切りは9月10日（消印有効）。発表は6号（10月10日発売号）誌上。

ネオジオフリーク2号プレゼント当選者発表!!

①クロスウォードII～CDソフト
●中村康一・大阪府／福沢一樹・長野県／大川尚・名古屋市

②餓狼伝説3～オリジナルサウンドトラックCD
●森岡雅士・三重県／熊沢智志・栃木県／杉山和也・静岡県

③餓狼伝説3～アレンジサウンドトラックCD
●前田智子・東京都／杉山真章・栃木県／黒川武司・宮崎県

④ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～ポスター
●龍聡美・福岡県／脇谷務・秋田県／中田亜弓・長崎県／加藤智子・東京都／佐藤理奈・千葉県

⑤クロスウォードII～ポスター
●青木真樹・愛知県／川戸敏宣・滋賀県／山崎高嗣・千葉県／塚本考行・岐阜県／鈴木伸一郎・兵庫県／日比野純・東京都／久保直之・埼玉県／佐野弘・島根県／玉野叔詞・岐阜県／小杉真一・福岡県 他10名様

⑥ギャラクシーファイト設定資料集
●大森麻理子・栃木県／村上進一・富山県／西富豊史・熊本県／江川直史・沖縄県／坂本広生・兵庫県

⑦餓狼伝説～キンチャク
●福間新治・島根県／吉川ゆい・宮崎県／金尾利彦・兵庫県／吉川祈志・大阪府／中島京子・愛知県／若林真臣・静岡県／古賀隆・鳥取県／遠藤良・千葉県／北原彩桃子・神奈川県／立谷英和・福島県／ 他2名様

⑧餓狼伝説3ぬいぐるみ
●吉田正紀・新潟県／本多寛章・長崎県／真柄孝一・新潟県／土本時子・静岡県／森直樹・岩手県／加藤賢司・岐阜県／山田裕太・愛知県／木村貴美子・兵庫県／竹下由希子・岡山県／植松大史・香川県 他8名様

⑨サイコソルジャー・ステッカー
●安達博之・兵庫県／高橋浩一・宮城県／大高正則・茨城県／石井彰人・大阪府／青柳秀夫・福井県／中村英明・静岡県／若林一徳・長野県／巣内久美子・千葉県／掘正巳・埼玉県／安藤匡昭・広島県

⑩千葉麗子ちゃんサイン入り色紙
●有方裕二・兵庫県／寺崎誠治・佐賀県／佐々木邦彦・青森県／長森憲至・岐阜県／須藤智広・東京都

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます！

バックナンバーのお知らせ

Vol.3 K・O・F'95



Vol.2 風雲黙示録&WHP



Vol.1 餓狼伝説3完全攻略マニュアル



●お申し込み&お問い合わせ
お近くの書店または小社まで。ネオジオフリークは各号定価580円（税込）

小社へお申し込みの場合は、バックナンバー名（○号）、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留で。

送料は、1冊＝310円、2冊＝380円です。

〒170東京都豊島区東池袋3-7-9 ㈱芸文社 出版管理部「ネオジオフリーク」バックナンバー係
☎03-5992-2051

NEO GEO ™

THE KING OF FIGHTERS'95

2大キャンペーン実施!!

NEO・GEO CDやK・O・F'95CDソフトなど、豪華プレゼントが計118名に！



キャンペーンその1

自分の原案がコミックに！エディットコミックキャンペーン

K・O・F'95の特徴であるエディットモードを使用し、自分だけのエディットチームを作成してください。

そこでオリジナルチームの名前、選んだ理由とバックストーリー（400字以内）を書き添えて、ネオジオフリーク編集部まで送ってください。

なお最優秀賞を取った作品は、そのバックストーリーを原案にした読み切りコミックを制作、そして本誌にて掲載いたします。

その際、コミックの扉に原案者の名前（最優秀賞者）を掲載します。

その他、優秀賞、応募者賞などもあり、次の賞品がもらえます。

なお応募の締切りは9月10日（消印有効）までとし、厳選な審査のうち、11月10日発売の7号で優秀者の発表およびコミックを掲載します。

我こそと思う人は最優秀賞目指し、ガンガン送ろう!!

●賞品
- 最優秀賞　NEO・GEO CD本体1台、K・O・F'95（1名）
- 優秀賞　K・O・F'95CDソフト（3名）
- 応募者賞　K・O・F'95の販促用ポスター（100名）



キャンペーンその2

クイズキャンペーン『キング・オブ・ファイターズ'95』のボス名を捜せ！

今回のクイズの問題は『キング・オブ・ファイターズ'95』のCPU戦で8チームを倒すと出現する、あるボスキャラ（人物）。その人物の名前を当ててもらいます。

実は、その人物とは、草薙京の父「草薙○○」なのです。クイズの問題は「草薙○○」の○○に当てはまる名前です。答えはひらがなではなく漢字でお願いします。

なお締切りは8月31日（消印有効）までとし、クイズの答えが当たっている方の中から抽選で次の賞品が当たります。

●賞品
- NEO・GEO CD本体（4名）
- K・O・F'95CDソフト（10名）

また、プレゼントの当選者発表は、10月10日に発売する6号の誌上にて発表いたしますので、振るって御応募下さい。

応募方法

どちらのキャンペーンも住所、氏名、年齢、電話番号、職業などの他、それぞれのキャンペーンに必要な項目を記入の上、以下の住所まで送ってください。

〒112東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社分室
NEO・GEO FREAK編集部「○○キャンペーン」係



エーディーケイNEO・GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格(税別)	タイトル	発売予定日	価格(税別)
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワイルドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快GANGAN行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	好評発売中	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	バラエティー将棋(仮称)	未定	未定
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	オリジナルRPG(仮称)	未定	未定

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載

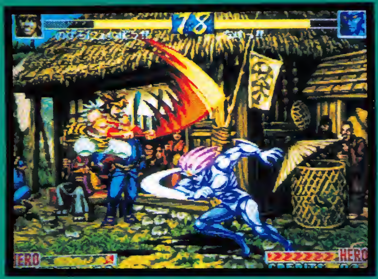
TEL.048-775-2347
電話番号はお間違えなく

NEO・GEO CD

※NEO・GEOはSNKの登録商標です。

「CD専用オリジナルモード」で、さらに興奮、さらに白熱。

「ワールドヒーローズパーフェクト」CD版は、「アーケードモード」・「CDモード」・「対戦モード」から選んで楽しめるソフトだ！噂の「ディオ・ゴクウ・ゼウス」が使えるCD専用オリジナルモード！➡はほんの一部分だ！



ゴクウ・ディオ登場！



ゼウスまで使える!⁉



チビキャラでも遊べる！





ADK 株式会社エーディーケイ 営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル TEL.048(775)2412代 FAX.048(775)2198

ネオジオフリーク VOL.4
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95続報!
SNK公認オフィシャル情報誌
芸文社

ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
1995 VOL.4
1995年8月20日発行/発行人/中西吉永 編集人/勝俣 篤
発行/株式会社 芸文社 〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051(営業) ☎03・5395・6314(編集)
580YEN
(本体563yen)
芸文社



雑誌 63638—50
T1063638500587